#338 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • VR

POWER UNLIMITED

32 PAGINA'S SPECIAAL
17 PAGINA'S PREVIEW
22 PAGINA'S REVIEW

SKULL AND BONES™

PIRATENLEVEN VOOR JOU?

OF DE GOLDEN SUN OOIT WEER OPKOMT • AVATAR: THE SEARCH OF RU BESTAAT ALLEEN IN ONZE DROMEN • NEE, WE STOTTEREN NIET: PU-PUBQUIZ • DRAGON AGE-DEEL BEKROOND ALS GAME-MONUMENT • DE LEVENSLESSEN VAN PERSONA 5 • DRIE TOPGAMES BREIDEN IJZERSTERK UIT • F1 WORDT STEEDS MEER EEN FIFA



WWW.PU.NL
AUG/SEPT 2022
BP € 9,95
8 718226 101310 02208
RESHIFT

Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar of per half jaar? Dan hebben we twee abonnementsvormen waarvan een met een wel heel aantrekkelijk aanbod. Kies zelf de voor jouw ideale variant.

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 64,95** (€ 5,41 per editie)

VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 38,00** (€ 6,33 per editie)





Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME

De Switch-Kronieken van Xenoploratie



Deze maand was ik vooral aan het ronddolen in de enorme werelden van Xenoblade Chronicles 3. Wat ik ervan vond lees je verderop, maar ik heb hier een van de begingebieden gekozen omdat ik deze fantastische ontdekkingstocht niet voor jullie wil spoilen. Dat zegt eigenlijk al genoeg hè?



Eindelijk gek geworden?



Ik weet niet of het door de inmiddels 700 uur komt die ik al in de Switch-versie van The Binding of Isaac heb gestoken, of dat het is omdat ik dit screenshot midden in een hittegolf maakte, maar ik denk dat ik eindelijk gek ben geworden. Enfin, hier is een mini-Isaac rijdend op een map-lay-out die lijkt op een hond te zien. Send help.





Zomer zonder speeldruk



Vergeet niet te genieten van de periodes waarin er niet om de haverklap van die langverwachte games uitkomen. Even geen speeldruk, maar gewoon lekker dobberen op de zee met wat maten. Dat doe ik deze maand het liefst.



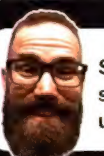
Het onmogelijke



Niemand had gedacht dat ik mijn eerste win in Fortnite zou halen, laat staan in een bakfiets via cloudgaming, mét een zwetende Enno in m'n nek. Maar toch lukte het, zie hier het magische moment voor eeuwig vastgelegd.



Kittie nap



Stray was iets slaapverwekkender dan ik had verwacht, maar soms is er niets mis met een chille game die van je vraagt om een uur te maffen voor een Trophy.



Pag. 024



Pag. 028



Pag. 030



Pag. 070



Pag. 080

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn, Dwayne Vrancken, Cody van den Bogert, Martin Verschoor, Ruan Moleman*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Nijverheidsweg 18 • 2031 CP • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 64,95 (los nummer kost € 6,75, een dubbelnummer € 9,95). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Nijverheidsweg 18, 2031 CP Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

SANDWICH PU



Vijftien jaar geleden kreeg ik een belletje van de hoofdredacteur van Power Unlimited, dat was destijds Niels Roodenburg. Of ik naar Londen wilde om Halo 3 te spelen, de game daar te reviewen en er mijn eerste artikel voor het blad over te schrijven. En niet meteen zomaar een artikel, nee, het was meteen de Coverview! Nadat ik alleen nog had geschreven voor PU.nl (Powerweb), was mijn eerste opdracht voor het magazine meteen het gezicht van het blad, over misschien wel mijn favoriete game-serie ooit.
Fast-forward naar anderhalf decennia later en het was aan mij, als hoofdredacteur, om Mol te bellen. Of hij de coverview van Skull and Bones wilde schrijven, zijn eerste artikel voor Power Unlimited-magazine. Helaas zat er geen volledig verzorgd hotelverblijf in de Britse hoofdstad bij de deal inbegrepen, maar toch voelde ik ongeveer dezelfde blijdschap, trots en spanning die ik had gevoeld bij het soortgelijke gesprek. Zo fucking lang geleden...
Mol heeft overigens de zeldzame eer om deze PU te sandwichen met zijn schrijfsels, want ook de Saints Row-flipcoverview is van hem. Daarmee is zijn introductie dus bijna even resoluut als een SWAT-team dat een huis binnenvalt!
Over teams gesproken, daar hebben we genoeg van in deze PU, buiten het zich steeds veranderende redacteursteam om (let bijvoorbeeld ook op het eerste stukje van Marcel en op veranderingen in de toekomst). Zo schrijft Marvin over Redfall, de aankomende game van Arkane waarin teamwork het verslaan van hordes vampiers een stuk makkelijker moet maken. Raf verheugt zich ondertussen op Company of Heroes III, waar teamwork zich vertaalt naar squadwork, want in het eerste deel van deze RTS-serie heeft PU's favoriete Belg niet minder dan 1600 uur gestoken.
Zoveel tijd heb ik niet in Dragon Age: Inquisition gestopt, maar 400 uur was genoeg om mij ervan te overtuigen dat de RPG de hoogst denkbare eer verdient. Dus is de game van BioWare nu officieel een Game-monument, en ergens in de extra speciale sectie van deze PU probeer ik uit te leggen waarom. In diezelfde reeks pagina's vertelt Dwayne wat voor belangrijke lessen Persona 5 hem geleerd heeft, vraagt PeterKoelewijn zich af waar de nieuwe Golden Sun blijft en heeft Jurjen een game-pubquiz voor jullie samengesteld. Daarna struikel je door en val je met je gezicht in een Gold Award voor een 'openwereld-RPG van wereldklasse', kan je lezen hoe F1-games langzaam geFifa-fiseert worden (nerdy detail: de review van F1 2022 bevindt zich op exáct dezelfde pagina's als die in de PU08/09 van vorig jaar) en worden verder vooral veel uitbreidingen van topgames besproken.
En dat is nog maar een fractie van alles wat je staat te wachten, want PU08/09 2022 telt ook dit keer natuurlijk niet minder dan 100 propvolle pagina's. Een heel boekwerk dus, met aan elke zijde een cover, en de debuutartikelen van een blije Mol. ● *Wouter*



ANDERHALF FRIGGIN' DECENNIUM GELEDEN.

Ondertussen...

Raf



Keek deze maand...

...die onvermijdelijke huiszoeking met alsmaar gemengdere gevoelens tegemoet.

Peter



Ging deze maand...

...naar Naturalis voor een cultureel en wetenschappelijk middagje. Serieus, als jij niet enthousiast wordt van een compleet T-Rex-skelet, dan wil ik niet met je praten.

Graddus



Kreeg deze maand...

...een cursus 'schaapfulness', waarin schapen je leren mindful te zijn. Welkom in werken bij een corporatie anno 2022.

Dwayne



Was deze maand...

...voor het eerst in lange tijd weer op een feestje, ditmaal in Amsterdam. De langste rij voor de pisbakken ooit bleek ik gewoon te kunnen skippen; iedereen stond er voor de Dixies. Best logisch op een technofeestje!

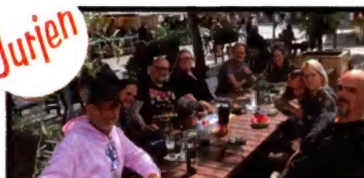
Jacco



Kwam deze maand...

...een Nintendo-, Dragon Ball-, Naruto-, One Piece- My Hero Academia-, Harry Potter- én Lord of the Rings-winkel tegen in Barcelona. Het hoogtepunt was echter de Pokémon-winkel met officiële merch, dus kocht ik een vrolijke Raichu.

Jurjen



Genoot deze maand...

...van de zomer! Festivals, feestjes, terrassen, heerlijk dat alles weer gewoon kan en mag, zonder QR-codes en anderhalvemeter-gedoe. Jij ook een fijne zomer, PU-lezer!

JJ



Had het deze maand...

...zo warm dat ik mijn kantoor op straat zette. Kostte me wel 3,50 euro parkeergeld per uur.

LauraJenny



Vermaakte zich deze maand...

...opperbest op Afro Nation in Portugal. Om vervolgens thuis te komen in een hittegolf.

Alie



Zette deze maand...

...de bloemetjes buiten. Letterlijk, welteverstaan. Ik ben druk bezig om te kijken of mijn gamersduimen ook groene duimen kunnen worden. Project tuin vordert aardig!

Wouter



Had deze maand...

...niet alleen een Hitteplan A, maar ook een Hitteplan B. A zie je hier, B is de klassieker: lekker naar de bios.

Marvin



Mocht deze maand...

...de heetste fucking dag van de eeuw de hele dag binnen zitten om dit blaadje af te ronden. Mijn ventilator en ik zijn de beste maatjes geworden.

Wordt vervolgd...



Nieuwe studio

We hebben dus een nieuw hok om onze video's in op te nemen, en dat is mooi. Zo mooi, dat zelfs Jurjen nu regelmatig de trekschuit vanuit Assen pakt om bij ons aan te schuiven om slap te lullen over videogames.



F1 22-LAUNCHEVENT

Een nieuw jaar een nieuwe Fifa..ehh, F1. Zo'n release moet natuurlijk gevierd worden, en om al het journalistentuig nou in echte F1-wagens te proppen, is misschien een beetje gevaarlijk. Maar zo'n simulator is ook leuk!





Merk-stagiair

Het wordt steeds gekker met die stagiairs. Eigen koffiemokken, meningen en nu zelfs een eigen kledinglijn. Hoe kan je die het beste pluggen? Nou, je stagebegeleider een shirtje geven natuurlijk.



Perskit van de maand

We houden van dingen krijgen, want dingen zijn leuk. Het ding van de maand is dit beker-ding. Martin weet ook niet wat het is, maar het komt uit The Elder Scrolls Online, dus daar zal het wel een ding zijn.

- Elden Ring behoort inmiddels tot de tien bestverkopende games ooit.
- En dat voor een spel dat de meeste mensen een hele frustrerende tijd geeft.
- Hé, wil je 70 euro betalen voor een ervaring waarin je alleen maar tegengewerkt wordt, doodgaat, aan jezelf twijfelt en constant boos bent? Tuurlijk joh...
- In de VS lijkt Elden Ring zelfs de bestverkopende game van het jaar te worden.
- Dat zou dan de eerste keer sinds 2013 zijn dat er geen Call of Duty op nummer 1 staat.
- Er komt een nieuwe console op de markt, genaamd de Polium One, die gebruikmaakt van blockchain-technologie en volledig draait om NFT's.
- Goede timing om dat te doen in een tijd dat de hele gaming-NFT-markt instort.
- Kun je jouw investeringsgeld net zo goed in een gracht kieperen.
- Hoor je in ieder geval nog een lekkere plons...
- De controller van deze console bezit overigens wel de natte droom van EA.
- Een button die de speler met één druk van de vinger naar zijn online portemonnee brengt.
- De Powerspy vermoedt zelfs dat EA het liefst enkel deze knop op elke controller zou hebben willen zitten.
- Fifa kun je al bijna met één knop besturen, dus why not...
- Het was in juli zo heet in Zuid-Europa dat Nintendo een waarschuwing uitgevaardigd had dat de Switch niet tegen buitentemperaturen van 35 graden of meer kon.
- Lekker dan. Door de zon zie je al niks op je scherm en nu gaat 'ie van de hitte ook nog eens koken... »

KAN ROCKSTAR DE DRUK AAN?

Rockstar is een apart bedrijf. We maken met collegae wel eens grappen over de marketeers van de befaamde ontwikkelaar. Dat ze het eens in de acht jaar druk hebben als er een nieuwe GTA uitkomt. Om daarna zeven jaar in winterslaap te gaan. Dat is natuurlijk totale bullshit, maar feit is dat je vaak hele lange tijd niks hoort van de rocksterren.

De laatste tijd is Rockstar echter opeens weer meer in het nieuws. En vaak niet op een positieve manier. Remasters van GTA IV en Red Dead Redemption werden in de ijskast gezet, er werd gemeld dat er geen grote updates meer komen voor Red Dead Online en het heeft er alle schijn van dat we (voorlopig) geen next-genversie van Red Dead Redemption 2 gaan zien. Dat allemaal om al het personeel op de productie van GTA VI te kunnen zetten.



Dat laatste is geen speculatie. Dat meldt Rockstar zelf. In een interview gaven ze aan dat ze het succes van GTA V willen overtreffen. We nemen voetstoots aan dat ze hierbij het creatieve succes bedoelen, want de 150+ miljoen verkochte edities van GTA V zijn bijna niet te verslaan.

Een succes als GTA V is natuurlijk fantastisch. Maar het kan ook als een molensteen om je nek hangen. Het is wat topsporters vaak zeggen: 'Eerste worden is niet zo moeilijk, eerste blijven wel.' Een klein beetje minder is al meteen een drama voor fans. Gaat Rockstar de klus klaren of is dat menselijkerwijs niet mogelijk? We vroegen het de redactie.



Ja natuurlijk, Rockstar heeft een track-record waar andere developers de hik van krijgen en er is geen enkele reden om aan hun kunde te twijfelen. Deze vraag is hetzelfde als vragen 'maakt Real Madrid komend seizoen kans op de Champions League?'.



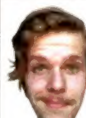
Als iemand GTA VI een succes kan maken dan is het wel de maker van GTA V. Ik ben vooral benieuwd naar het verhaal omdat een van de GTA-bedenkers én hoofdschrijver, Dan Houser, vertrokken is.



Met GTA V heeft Rockstar een monster gecreëerd. Kijk naar de film- en muziekwereld. Was The Godfather 2 beter dan het eerste deel? Is Star Wars na het begin beter geworden? Heeft Michael Jackson na Thriller een beter album gemaakt? Het kan hoor, maar mijn god, je hebt ijswater in je aderen nodig om niet onder die druk te bezwijken.



Sinds wanneer geeft Rockstar iets om 'druk'? Wie vertelt hen wanneer het klaar moet zijn? Aandeelhouders? Die dobberen sigaar rokend dagelijks in verse champagnebaden door de inkomsten van GTA Online. Kan dat tot arrogantie leiden? Absoluut! Maar vooralsnog hebben ze verdomd weinig uitschuivers. Ik begrijp de reflex om een grote jongen op de bek te willen zien gaan, maar ik deel 'm niet.



Tja, als het weer zo'n groot succes moet worden als GTA V moet Rockstar de game ook weer over drie consolegeneraties uitsmeren, en daar zit ik niet zo op te wachten. Dat het kán staat echter buiten kijf, want het is niet alsof gaming minder populair is geworden in de vierendertig jaar dat GTA V nu al uit is.



SERIOUS GAMING



Deze Xbox Series X hakt erin.



twitter.com/GKJJ

HET GEDOE RONDOM GOD OF WAR RAGNARÖK

Laat ik onmiddellijk vooropstellen dat ik fucking blij ben met de releasedatum van God of War Ragnarök. En dan druk ik me voorzichtig uit. Ragnarök is een van dé games waar ik het meest op zit te wachten. Bovendien was het najaar voor mij wel heel erg kaal geworden als ook deze blockbuster was doorgeschoven. Chapeau dus voor Sony Santa Monica, dat deze titel toch dit najaar denkt af te krijgen. Daar waar velen voor hen faalden...



De opmaat naar de releasedatum was echter nogal warrig en zeker niet volgens het schoolvoorbeeld van hoe je een game promoot. De afgelopen maanden doken er geregeld verhalen op dat PlayStation de game en de releasedatum bekend gingen maken. Waarna het oorverdovend stil bleef. Nu kun je zeggen: "Geruchten JJ, geruchten. Die moet je niet altijd geloven." En dat klopt. Maar als ik een gerucht hoor, dan ga ik altijd in de analytische stand. Bouwt het gerucht op iets? Wie zegt het en waarom? Past het gerucht bij de manier waarop de desbetreffende partij voorheen ook haar games presenteerde? Zien we andere ontwikkelingen die de inhoud van het gerucht ondersteunen? En toen ik mijn analyse erop losliet, kwam ik op de kop van dit commentaar uit. Wat een gedoe allemaal...

Mijn theorie rond God of War Ragnarök, gebaseerd op al die geruchten en kleine feitjes, is als volgt. Ik denk dat PlayStation heel erg lang heeft getwijfeld over de status van de game. Was 'ie klaar voor het najaar of niet?

Omdat je dit soort aankondigingen nooit spontaan doet, plande PlayStation een aantal momenten in om de game te tonen, en lieten ze die last-minute voorbij gaan toen bleek dat er nog geen definitieve go kon worden gegeven. Dat durfde Santa Monica pas heel laat.

Waarom ik dat denk? Neem nu eens het Summer of Games-evenement van afgelopen juni. Daar was het verhaal vooraf, gebracht door niet de kleinste insiders, dat God of War getoond werd. Wat uiteindelijk niet gebeurde. De game werd last-minute weg gehaald. Bewijs? Het bijzonder langdradige segment rond de remake van The Last of Us 1 plus een foto van de serie en een schets van de multiplayer, die echt nergens op sloeg. Plus de mededeling van SoG-organisator Jeff Keighley dat er aankondigingen last-minute waren teruggetrokken. Omdat PlayStation de zendtijd al had betaald, werd de boel dus zo opgevuld...

Nog een argument? Een uur na de aankondiging van de releasedatum van Ragnarök werd Forspoken naar 2023 doorgeschoven. Volgens Square Enix na overleg met platformhouders. PlayStation zag Forspoken als back-up, mocht Ragnarök het najaar niet halen. Nu dat wel het geval was, kon Forspoken naar 2023. Ondanks het feit dat de game af was. En denk je dat Ubisoft Skull and Bones één dag voor de release van God of War had geplaatst als ze de datum van Ragnarok wisten..?

Nee, God of War Ragnarök was een angstig avontuur voor PlayStation. De PS5's liggen naar verwachting dit najaar beter in de winkel. Dan wil je daarop inspelen met een topgame. En daar moest veel voor wijken. Zelfs een gestroomlijnde marketingcampagne en duidelijke communicatie.

SONY-MEDEWERKER DRUKT 6400 PS4'S ACHTEROVER

Een medewerker van Sony, woonachtig in het Hoge Noorden, had waarschijnlijk niet genoeg aan zijn salaris. De beste man drukte daarom gedurende een aantal jaren exact 6464 PlayStation 4's achterover en liet die door een vriend via een kleine gameshop verkopen. Opbrengst: 1,4 miljoen euro. De malafide werknemer liep tegen de lamp toen hij met dat geld zo zwaar gokte dat het de Belastingdienst begon op te vallen. Het leverde de noorderling 27 maanden gevangenisstraf op. Of hij een PlayStation in zijn cel heeft, is de redactie niet bekend.



"Elke developer die zich niet met geld verdienen bezighoudt is een fucking idioot."



Nee, Unity-ceo Riccitiello is een genie...

Power Spy

- Wat moeten we dan doen op vakantie...
- Gezellige dingen doen met vrienden en familie?
- Hé, waarom denk je dat ik gamer ben geworden...
- De deadline van dit nummer verviel exact op de dag dat de hittegolf Nederland aandeed. Dat was een perfecte timing.
- Bij een temperatuur van 35 graden en hoger is het advies immers om het werktempo aanzienlijk te vertragen.
- En eindredacteur Marvin weet dat trager dan het normale werktempo bij de redacteuren niet mogelijk is...
- Bayonetta 3 komt 28 oktober uit en bevat een 'kindvriendelijke' modus.
- Hierbij verliest het vrouwelijke personage niet langer haar kleding tijdens battles.
- Wat de Powerspy betreft een ideale modus voor als je een ma of pa hebt die de neiging bezit om ongevraagd je kamer binnen te denderen.
- Scheelt je toch een hoop slap gelul als je uitlegt waarom je speelt met een dame in een stringetje...
- GTA V E&E is publiekelijk getrasht, GTA+ is afgedaan als geldklopperij, de GTA Trilogy is de grond ingeboord, de GTA 4-remaster is in de ijskast gezet, er worden geen grote updates meer gemaakt voor Red Dead Online, de next-gen-versie van Red Dead Redemption 2 is uitgesteld én de RDR1-remaster is uit productie gehaald.
- Er zijn developers die voor minder dan zo'n reeks aan miskleunen failliet zijn gegaan.
- Rockstar niet. Die tonen straks glimlachend de eerste trailer van GTA VI en we dansen allemaal de horlepiep op straat.
- Fans van Red Dead Online hielden na de bekendmaking dat er geen nieuwe updates meer komen voor hun spel, een grote begrafenis van de game, in de game. »

Power Spy

- Was er eindelijk wat te doen in het spel...

- Vlak nadat de collector's editions van God of War Ragnarök in de preorder gingen, verschenen ze voor belachelijke prijzen (vaak het dubbele van het normale prijskaartje) op eBay.

- En dat terwijl er niet eens een fysieke game in zit.

- Gevalletje duur stuk plastic...

- Activision is bezig met een patent voor software die bekijkt welke game je in de 'twee schermen-modus' zou kunnen spelen bij een bepaalde film of serie. En omgekeerd.

- De Powerspy vraagt zich af welke serie je kunt bekijken tegelijk met het spelen van Elden Ring?

- Testbeeld?

- Over FromSoftware gesproken, het lijkt er sterk op dat er (voorlopig) geen remaster komt van Bloodborne.

- Wouter en JJ zijn blij met dit gerucht. Eén keer uitspelen en lijden was meer dan genoeg.

- Dat niet alle gamers een even goede smaak hebben, blijkt uit het feit dat Diablo Immortal elke week 1 miljoen dollar aan microtransacties binnenharkt.

- Dan zijn er blijkbaar toch veel gamers die pay-to-win nodig hebben...

- Doen streamers die donaties en/of subs krijgen terwijl ze live een game aan het spelen zijn, ook aan pay-to-win?

- Wouter hoort daar overigens niet bij. Die verliest alleen maar in spellen of sneuvelt constant. Terwijl hij wel een salaris krijgt voor zijn werk.

- Is dat dan pay-to-loose?

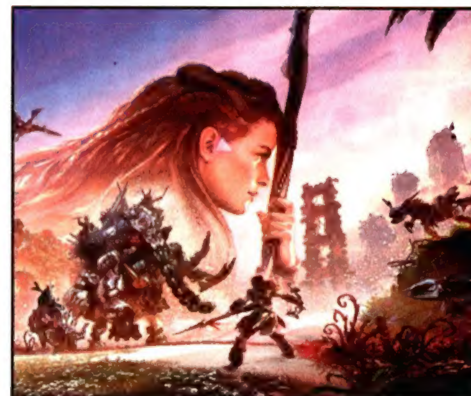
- Ubisoft liet eindelijk beelden zien van Skull and Bones. Een piratengame vol boten waaraan al sinds 2017 gewerkt wordt, die keer op keer werd uitgesteld. »

OPUNIE

DE ZOMERSE BACKLOG-OPRUIMING

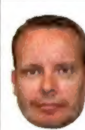
De zomervakantie is een periode waarin je als gamer altijd wat meer tijd hebt om games te spelen. Deels omdat je wat weken vrij hebt en wie weet een Switch of laptop meeneemt op vakantie (een console en een 72 inch OLED-scherm lijkt ons wat veel van het goede). Of omdat er gewoonweg weinig grote games uitkomen in de maanden juli en augustus. Tijd voor de back catalogue dus. Ook op de redactie. Kijk maar naar onze voornemens.







Ook ik denk eraan om in Elden Ring te duiken, aangezien ik na dit nummer eindelijk eens een vakantie voor mezelf heb ingepland en er uitgebreid de tijd voor wil nemen. Maar ik zit er ook aan te denken een VR-headset te halen, waardoor er een gloednieuwe backlog zal ontstaan...



Ik weet dat het niet de ideale periode is voor dit spel (veel te warm), maar ik heb wel wat meer tijd, waardoor ik de frustratie ook wat meer kan afreageren in de gym of op de fiets. Elden Ring dus...



Net voor het eerst in Subnautica gedoken en denk er sterk aan om die snorkelvakantie in september om te boeken.



Ik moet de wereld nog redden in Horizon Forbidden West, waar ik al ruim over de helft mee ben. Daarna denk ik dat ik eindelijk de Chrono Cross-remaster ga spelen. Meestal is na zo'n episch lange JRPG de herfst al begonnen.





Super Mario Sunshine op de Switch. Nee, nee, dat is geen verzonnen sociaal wenselijk antwoord omdat het de ultieme zomergame is. Dit is echt waar. 49 Shine Sprites heb ik inmiddels, dus die 120 Shines lijkt me een mooi, realistisch target voor het eind van de zomervakantie. Daarnaast speel ik ook veel F1 22, Sniper Elite 5 ennn - eindelijk - Elden Ring.



EA FUCKT TWEET GOED UP



EA maakte de afgelopen maand een marketing-mispeer van jewelste. Iemand bij de uitgever dacht lollig te zijn door in te spelen op de socialmediahype 'They are a 10, but....' De tweet luidde als volgt: "They are a 10, but only like playing single-player games." Wat zoveel betekent als "ze zijn tof, maar helaas spelen ze alleen singleplayer-spellen".

Een tweet uit de mond van een publisher die de afgelopen jaren ruim een dozijn studio's die singleplayer-games maakten sloot, en alleen nog maar multiplayer-games vol met microtransacties bouwt. Dat was een klodder volvette spuug in het gezicht van veel gamers, die massaal social media opgingen.

EA bood snel excuses aan voor wat inmiddels door hen een 'misplaatste tweet' wordt genoemd. Maar het kwaad was geschied. We zijn bang dat daar iemand een andere functie heeft gekregen. Iets in de printer-ruimte ofzo...





Als mijn neefje me nog één keer natspuit met zijn waterpistooltje...



GEVALLETJE BEHOORLIJK FAKE NEWS

Onlangs werd in Tokio de Japanse premier Abe doodgeschoten door een man die ze allemaal niet meer helemaal goed op een rijtje had. Een rechtse politicus dacht goed te scoren door op social media te roepen dat de aanslag uit de linkse hoek kwam. En hij wist ook wie het was. Als bewijs stuurde hij bij zijn tweet de foto's mee van de aanslagpleger. Jammer alleen dat de persoon in de foto's Hideo Kojima was. En de beste man mag dan wel markant, apart en lichtelijk maf zijn, hij is geen moordenaar. Gevalletje eerst even tot tien tellen voordat je tweet...

"We begrijpen dat we de verwachtingen van de gamers zullen moeten overtreffen en het volgende deel van de GTA-reeks maximale kwaliteit moeten meegeven."



Rockstar legt de lat helemaal niet hoog.

WIJ TWITTERDEN ER IN IEDER GEVAL NIET OVER

Voor het tweede jaar op rij is Genshin Impact de meest getwitterde game ter wereld geworden. Het woordenspel Wordle eindigde op de tweede plaats. Derde werd Ensemble Stars. Uit de top 10 blijkt overduidelijk dat er in Azië meer over games getwitterd wordt dan hier in het Westen. Hier tweeten we liever over corona, Rutte, Schiphol en het Songfestival. Verschil moet er zijn... De top 10:

1 Genshin Impact (@GenshinImpact)
2 Wordle
3 Ensemble Stars! (@ensemble_stars)
4 Final Fantasy (@FinalFantasy)
5 Project Sekai (@pj_sekai)
6 Apex Legends (@PlayApex)
7 Elden Ring (@ELDENRING)
8 Fate/Grand Order (fgoproject)
9Valorant (@PlayVALORANT)
10 The Legend of Zelda (@NintendoAmerica)



Power Spy

- De beelden overtuigden veel gamers niet bepaald.
- Om in zeevaarderstermen te blijven: het zag er allemaal nogal stuurloos uit.
- BioWare doet regelmatig onderzoek naar welke aanpassingen fans van Mass Effect in de franchise willen zien. De uitslag verraste hen nogal.
- Op nummer 1 stond namelijk 'bang aliens'.
- En nee, 'bang' heeft in deze zin niks te maken met schieten.
- En de Powerspy maar tegen de buitenwereld blijven volhouden dat gamers toch echt hele normale burgers zijn...
- De nieuwe game van streamer-superster Dr. Disrespect zit naar verluidt vol met NFT's en laat fans ook nog eens betalen om aan de beta te mogen meedoen.
- Gevalletje je naam eer aandoen.
- Zes partijen in de Nederlands politiek willen lootboxes gaan verbieden en hebben daarom een wetsvoorstel in de Tweede Kamer ingediend.
- Ze willen met het verbod kinderen beschermen.
- De Powerspy dacht altijd dat daar ouders voor bedacht waren...
- Hebben ze in Den Haag niet iets beters te doen dan dit?
- Bijvoorbeeld iets aan de problemen van de boeren doen. Want van dat blokkeren wordt niemand blij.
- De Powerspy is overigens benieuwd of er straks in Farming Simulator 2023 ook rekening mee wordt gehouden middels een blokkeer-modus.
- Marvin was overigens verbaasd dat het boerenprotest de afgelopen maand geen een keer door de redacteuren is gebruikt als argument voor het missen van hun deadlines.

Na honderd keer uitgesteld te zijn en meerdere keren terug naar de tekentafel te zijn gegaan is Skull and Bones eindelijk 'af'. Maar liefst vijf jaar na de oorspronkelijke aankondiging denkt Ubisoft een goede piratengame voor ons te hebben. Sea of Thieves-snob Mol denkt daar anders over.

SKULL AND BONES
SCHIET ZICHZELF IN

"Het was een zonnige lente in 2018 toen ik beïnvloed werd door een vriend om het gloednieuwe Sea of Thieves te halen. "Maar die game is toch geen zak aan?", vroeg ik na alle matige reviews te hebben gelezen. Twee biertjes verder ging ik overstag en hebben we een avond kistjes zitten graven. Dat was voor een tijdje de laatste keer dat ik de game aanraakte. Ik ga toch niet uren rondvaren om wat cosmetics te pakken! Vier jaar later begon ik er toch weer aan en toen sloeg het compleet aan. Ik was officieel een piraat die dag en nacht te vinden was in de game, en beleefde hilarische avonturen waar je kampvuurverhalen aan overhoudt. Met Game Pass werd het makkelijker dan ooit om vrienden over te halen en voor ik het wist speelde ik altijd met een volle crew. De vele contentupdates, verbeteringen en verhalende missies hebben Sea of Thieves een dijk van een game gemaakt. En dat terwijl je nog steeds louter cosmetics kan kopen met je geld. "It's not about the treasure, but the friends you made along the way", is een gezegde dat de spijker op de kop slaat. Althans, voor Sea of Thieves. Skull and Bones gaat het lastig krijgen met deze concurrentie..."



Mol ZET TWEE OOGLAPJES OP

HET HOUTEN BEEN

Wat nu Skull and Bones heet begon als een uitbreiding rondom de scheepsgevechten in Assassin's Creed IV: Black Flag. De omvang werd dusdanig groot dat het toch maar een spin-off-MMO zou worden genaamd Black Flag Infinite. Later bleek de tech die alles aan elkaar hield te oud te zijn en wéér werd het project opgeschaald. Dit keer als een nieuwe IP onder de noemer Skull and Bones. De game was een pseudo-World of Warships-game waarbij de gameplay voornamelijk uit scheepsgevechten bestond. Tijdens de E3 in 2017 werd deze versie van Skull and Bones eindelijk onthuld. In het jaar erop werd de game uitgesteld en werd de achtbaanrit pas echt in gang gezet. Het bleef twee jaar stil, totdat Ubisoft de game in 2020 kennelijk nóg een keer op de schop had gegooid. Skull and Bones was naar verluidt een survival-game geworden, zoals Rust, maar dan met inspiratie van... Fortnite? "Deze game komt nooit meer uit", hoorde je veel mensen zeggen, en ik was daar een van. Vooral na het fiasco van Cyberpunk 2077 werd het vertrouwen in gamemakers met loze beloften nog lager. Zoveel uitstel en identiteitscrises als Skull and Bones had meegemaakt geven immers weinig vertrouwen in een game. In 2021 was het weer raak: Skull and Bones was voor de tweede keer teruggegaan naar de tekentafel. En deze keer gaat het de kant op van een game die al sinds 2018 beschikbaar is. Een game waarin ook piraterij centraal staat. Een game die inmiddels drie jaar de tijd heeft gehad om zich verder te ontwikkelen. Ik heb het natuurlijk over Sea of Thieves. Een game die onvermijdelijk in de vergelijking wordt gegooid, en met goede redenen.

"Wacht, ik mag niet zelf naar mijn stuur lopen, het anker ophalen en de zeilen hijsen?"

Dievenzee

In Sea of Thieves ga je alleen of met vrienden de zee op, zoekend naar goud. Met man en macht graaf je kisten uit de grond, voer je intense scheepsgevechten tegen goudlustige tegenstanders en rijg je je zwaard door levende skeletten. Het concept was leuk, maar je kon alleen cosmetics kopen van je goudstukken. Dat viel rond release slecht in de smaak bij de meeste spelers. Ontwikkelaar Rare wilde niet dat ervaren spelers voorrang konden krijgen door sterkere upgrades te bezitten. Nee, in Sea of Thieves heeft iedereen toegang tot dezelfde tools. Tools om de gekste dingen mee te kunnen maken en je eigen verhalen te schrijven.

En het werkt! Dit jaar begon ik headfirst een duik te nemen in deze piraten-game. Het bleef lastig om blij te worden van mijn opbrengsten, want je koopt er alleen skins mee. Maar als het kwartje eenmaal valt en je snapt waar de magie écht ligt, dan heb je een van de meest bijzondere games ooit voor je. Sea of Thieves weet je als geen ander prachtige, unscripted avonturen te geven. Lekker zuipen met je crew op het schip en daarna dronken wat valse muziek spelen. Een Kraken verstoort jullie optreden en iedereen moet half-bezopen naar de kanonnen rennen. Er zijn niet genoeg woorden om te omschrijven waarom Sea of Thieves zo uniek in zijn doen en laten is.

Dat brengt de game allemaal naadloos



weetje • weetje

Alle DLC wordt gratis aangeboden in de jaren ondersteuning die Skull and Bones belooft te krijgen. Microtransacties komen in de vorm van cosmetics. Hoewel Ubisoft zegt dat Skull and Bones een "dark and gritty" piratengame moet worden, ben ik bang dat de cosmetics iets kleurrijker worden dan dat. Unicorn-ship incoming!





weetje • weetje

Ubisoft Singapore heeft aan zo'n beetje elke Assassin's Creed-game meegewerkt. Ze begonnen met assets en missies ontwerpen in de avonturen van Altaïr en Ezio. Uiteindelijk werden ze verantwoordelijk voor de 'ship tech' in Assassin's Creed III en Black Flag.

samen in één samenhangende wereld. Quests worden gegeven in de vorm van papieren of boekjes waar je door moet bladeren. Buit moet je individueel in je armen uitladen en te voet naar de koper brengen. Zelfs het varen naar locaties vereist behoorlijke samenwerking. Je kan wel een markering plaatsen, maar er is geen HUD om je daarbij te helpen. Nee, jij moet lekker kaartlezen en je maat uitleggen dat hij naar het "noordwesten met een vleugje noord" moet. Ga maar na wat voor ongein hieruit kan ontstaan door miscommunicatie of onoplettendheid.

Geen samenhang

Dat is dus de game waar Ubisoft naartoe wil werken met Skull and Bones, en de gelijkenissen zijn zeker te zien. Je begint net als in Sea of Thieves bij een outpost waar je je voorbereidt op de volgende reis. Sla wat voedsel in voor je crew - die volledig uit NPC's bestaat - en haal wat repairkits om schade te kunnen incasseren. Je start een missie en gaat eropuit. De missie wordt helaas niet via een mooi boekje gegeven, maar gewoon in je questlijst. Daarbovenop wordt de missie aan je opgedrongen via de HUD, yay...

Via een paar tussenfilmpjes stap je op je boot en ben je opeens op de open zee. Wacht, ik mag niet zelf naar mijn stuur lopen, het anker ophalen en de zeilen hijsen? Jemig, het mag wel vlot gaan, maar het breekt de immersion een beetje op. Ik begin nog meer kriebels te krijgen van de markering die op de kaart geplaatst wordt en ten alle tijden op je kompas te zien is. Navigeren zit er dus ook niet meer in. Hopelijk wordt het spannender als we bij de nederzetting aankomen die we ouderwets gaan plunderen!

Hopend op een duik in het water en een vlinderslag naar de kant, word ik toch teleurgesteld met een balkje dat in beeld komt. Door in het gebied voor de nederzetting te blijven wordt dat balkje langzaam gevuld; dat is blijkbaar hoe je plundert.

Wacht even, dit is toch geen shooter waar je zones moet capturen? De spullen die je via deze saaie weg loot, verkoop je met enkele drukken op de knop bij een outpost. Het is duidelijk dat Skull and Bones voor vlotheid gaat, en niet voor immersion. Een beetje fijn, een beetje jammer. Nergens in deze gameplay-lus heb ik muziek kunnen maken, zuipen of andere willekeurige en memorabele dingen »



» kunnen meemaken. En dat komt vooral doordat je geen gestoorde vrienden op je dek hebt die aan het vissen, schreeuwen of zingen zijn.

Langeafstandsrelatie

Gelukkig kan je wel samen met vrienden varen, alleen gaat het hier ook anders dan mijn Sea of Thieves minnende hart zou wensen. Iedere speler zit op zijn eigen schip, met zijn eigen uitrusting. Je vrienden kunnen je wel helpen met je missies, maar vooralsnog lijkt het erop dat ze niet bij je aan boord kunnen. Zelfs het boarden van tegenstanders gaat met een handjevol tussenfilmpjes, voordat je ineens, hoppa, weer terug op je eigen schip bent. Dat is gek, want het boarden ging vlekkeloos in Skull and Bones' voorvader Black Flag. Vooralsnog lijk je dus altijd vastgeplakt te zijn aan je eigen schip en zul je een langeafstandsrelatie moeten onderhouden met je vrienden. Het is een pijnlijk minpuntje als je terugdenkt aan wat er in Sea of Thieves mogelijk is. Het zit hem soms in de kleine, simpele dingen zoals het samen vissen of muziek maken tijdens je tochten. Je lacht een beetje, vertelt wat grapjes en je ziet je vriend overboord vallen omdat hij te wild aan het rondspringen is. Je moet op elkaar wachten en zorgt allemaal voor dezelfde boot, waardoor je echt een team wordt. Dat is nogal een groot gemis in Skull and Bones. Een kernonderdeel van een piraat zijn is uiteindelijk de samenwerking; de lol én angst die je collectief meemaakt op één schip.



weetje • weetje

Skull and Bones en Sea of Thieves zouden eigenlijk in hetzelfde jaar verschijnen. Eén van de twee heeft deze oorspronkelijke deadline wel gehaald.

Zinken maar

Scheepsgevechten zijn - net als bij de oorspronkelijke visie van de game - het belangrijkste onderdeel van Skull and Bones. En dit is ook waar de game zich behoorlijk onderscheidt van Sea of Thieves. Je bent namelijk vrij om je eigen schip samen te stellen, van wapens tot bepantsering. Met mortieren laat je het kanonskogels regenen en met Grieks vuur wordt het erg heet onder de voeten van je tegenstanders. Het is aan jou om je schip zo samen te stellen dat je opgewassen bent tegen de gevaren van de Indische Oceaan.

Een levensbalk boven elk schip laat je zien hoeveel schade je nog moet aanrichten; handig, maar een sterk contrast met de veelgenoemde concurrent, waarin je geen indicatie hebt van zinken. Dat

> **"Door het doordachte Sea of Thieves valt het alleen maar meer op hoe matig en standaard Skull and Bones werkelijk is."**

maakt gevechten soms extra spannend. Je weet gewoon niet of de tegenstander zijn schip aan het repareren is of dat het blank staat van het water. Soms ben je dan verplicht om te gaan boarden en de spelers neer te schieten, om reparatie te voorkomen. Hier is helemaal geen sprake van in Skull and Bones. Hier worden we overladen met HUD-elementen, van de levensbalk tot schadenummers aan toe. Het schieten ziet er gelukkig lekker en vlot uit...

Weg van de NPC-schepen heb je ook nog het gevaar van andere spelers op de loer liggen. Het is een onderdeel dat sommige mensen ervan weerhoudt om Sea of Thieves te spelen. Die willen niet tot zinken worden gebracht na urenlang looten en zo alles verliezen. Gelukkig kan je in Skull and Bones ervoor kiezen om in een PvP- of PvE-server te spelen. Dat is belangrijk voor de balans omdat je in Skull and Bones wél sterker kan zijn door upgrades. Het is ook wel fijn om





weetje • weetje

Volgens geruchten ontvangt Ubisoft subsidies van de Singaporese overheid. De deal houdt naar verluidt in dat Ubisoft dit jaar een originele IP moet uitbrengen en daarom geen andere keuze heeft dan Skull and Bones op de markt te brengen...

soms ongestoord te kunnen varen, maar het blijft een soort easy-mode. Gepakt worden door andere spelers is net het scherpe randje dat je op je hoede houdt tijdens je tochten op zee. Als je weet dat je je daar niet druk om hoeft te maken, ga je wat lakser te werk en is het nut van een verrekijker ver te zoeken.
Daarnaast zijn niet alle spelers moordlustig. In Sea of Thieves heb ik met mijn vrienden de meest hilarische interacties gehad met andere crews. Van samen zingen en allianties sluiten tot geholpen worden als je een oepsie hebt gedaan. Het zijn magische momenten die je nooit mee kan maken als je PvP uitzet. Ik ben dan ook erg bang dat de PvP-servers uitmonden in een zweetnekkenbeurs waar alleen de try-hards naartoe gaan.

Mosterd na de maaltijd

Er is nog te veel onduidelijk over Skull and Bones. Zo kreeg ik niks te horen over een mogelijk verhaal, dat me toch een must lijst aangezien het als een singleplayergame te spelen is. Ook blijf ik nog altijd angstig over de minimale gameplay van jouw personage. Vooralsnog lijk je namelijk alleen bij outposts te kunnen rondlopen en je kleren te showen. Het is bizar dat de mogelijkheden van Black Flag - zoals zwemmen of eilanden bezoeken - niet aanwezig lijken te zijn in Skull and Bones, het boarden van schepen daargelaten.
Als Skull and Bones in 2018 was uitgekomen, dan was het een erge leuke piratengame geweest met meer opties dan Sea of Thieves destijds had. Laatstgenoemde heeft de standaard tropen van openwereldgames echter doorbroken met slimme designkeuzes, verpakt in een samenhangend geheel, en Skull and Bones lijkt daar niet op voort te bouwen. Door het doordachte Sea of Thieves valt het alleen maar meer op hoe matig en standaard Skull and Bones werkelijk is. Het komt allemaal neer op een openwereldgame waarin je voornamelijk een beetje vaart en vecht. Dat kan misschien voor even leuk zijn, maar als ik mijzelf eraan herinner wat voor prachtige avonturen ik meemaak in z'n concurrent, dan begin ik toch wel aan mijn bol te krabben. Ik weet niet of ik wel vrolijk word van een schip beetje bij beetje upgraden om vervolgens weer rond te drijven bij nederzettingen. Het zou me positief verrassen als er qua activiteiten in Skull and Bones meer geleend wordt dan alleen wat scheepsgevechten, maar de magie van het piratenleven werd in ieder geval al van me geplunderd vanaf het eerste tussenfilmpje.





VERWACHTING ***MOL:***

Skull and Bones maakt gewaagde, vreemde keuzes om zich te kunnen onderscheiden van de onvermijdelijke concurrent Sea of Thieves. In 2018 zou dit erg leuk zijn, maar inmiddels vaart Ubisoft achter de feiten aan.

- \+ Schepen samenstellen.
- \+ Uhhh... Crossplay, I guess?
- \- Onsamenhangende wereld.
- \- Niet samen op één schip.
- \- Geen opties voor ongein.

BASICS

ACTION-ADVENTURE
UBISOFT SINGAPORE/UBISOFT
1-3 SPELERS
08-11-2022

DE NASLEEP VAN DE GAMEZOMER

NACON EN ANDERE NAGEBOORTES VAN DE NAZOMER

Hoewel we de heetste aankondigingen wel in de vorige PU hebben besproken, ging de gamezomer nog wel even door nadat het blaadje op papier gedrukt werd. Wouter, Marcel en Florian staken een teentje in de branding van de Gamenazomer, en voelden een siddering over hun ruggengraten gaan!

OVERWATCH 2 REVEAL EVENT

POVERWATCH



16 juni was het dan eindelijk tijd voor het grote Overwatch 2 Reveal Event. Huh? **Overwatch 2** was toch al in 2019 onthuld? Dan zal er vast heel veel veranderd zijn als ze het per se nodig vinden om de game nog een keer officieel uit de doeken te doen. Nou, niet echt dus. Ja, Overwatch 2 wordt free-to-play en krijgt net als Fortnite en Apex Legends een Battle Pass, maar dat is inmiddels zo vanzelfsprekend dat het geen verrassing meer mag heten. En eigenlijk was het dat wel qua nieuws. Maker Blizzard belooft plechtig dat er dankzij dit 'nieuwe' verdienmodel vaker nieuwe maps en hero's worden toegevoegd, maar dat is ook niet zo moeilijk als je kijkt hoe hard Overwatch is verwaarloosd de afgelopen jaren. Ik ga hier niet flauw lopen doen en zeggen dat Overwatch 2 wel erg veel op het eerste deel lijkt, want stiekem zijn de veranderingen best groot en ook best goed. Maar jeetje, moest dit nou echt zo lang op zich laten wachten? Als fan ben ik heel die tijd aan het lijntje gehouden met de belofte dat er heel hard werd gewerkt aan de verhalende, coöperatieve modus voor Overwatch 2. Daarom konden er geen nieuwe helden worden uitgebracht en geen nieuwe speciale events worden bedacht. Gelukkig stelt Blizzard mijn engelengeduld erg op prijs. Zo erg zelfs dat ik nog langer mag wachten! De eerste PvE-missies komen namelijk pas in 2023. Ik heb zo'n vermoeden dat ze dan niet gelijk allemaal verschijnen, maar lekker lang worden uitgesmeerd over tig Battle Passes voor 10 euro per stuk. The world could always use more heroes, maar Activision Blizzard kan ook altijd meer geld gebruiken...







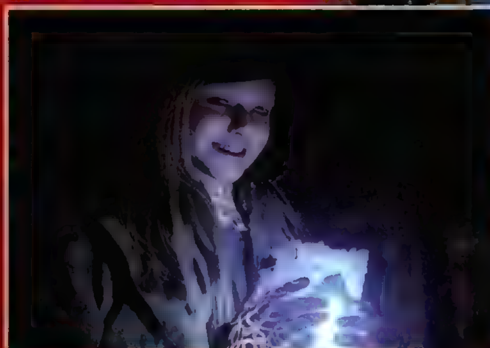
CAPCOM SHOWCASE

VOLGENS VERWACHTING KLOPT ONS HART



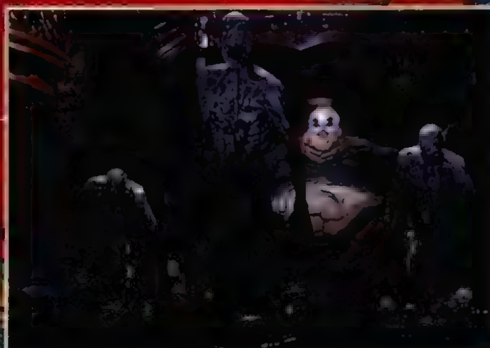
Aangezien Japanse uitgever Capcom best wel wat titeltjes op de planning heeft staan, was een speciale stream in juni geen slecht idee. Maar het grootste gedeelte ging over **Monster Hunter Rise: Sunbreak**, die we elders in deze PU reviewen; **Street Fighter 6** kwam veel te kort langs en verder was er aandacht voor collecties van retro-titels. Gelukkig was er nog meer! Als je houdt van dudes in mech-suits die het opnemen tegen enorme legers van dino's - terwijl een AI-programma semi-filosofische opmerkingen maakt - dan is de trailer van **Exoprimal** je ding. Unstoppable raptor-horde, ftw! Ik verwachtte dat de rest van de presentatie wel in het teken zou staan van de Resident Evil 4-remake, maar nee, ik zat te kijken naar de eerste add-on voor Resident Evil Village, genaamd **Winters' Expansion**! Hierin verdwijnt - SPOILER SPOILER SPOILER - Rosemary Winters, 16 jaar na de gebeurtenissen van Village, in 'het bewustzijn van de Megamycede'. Dat klinkt heel vaag, behalve voor echte Resident Evil-ingewijden, maar het komt er volgens mij op neer dat je in de uitbreiding van Villages Story Mode, genaamd **Shadows of Rose**, een soort trippy remix krijgt van omgevingen uit het hoofdverhaal. Daarnaast wordt de Mercenaries-modus van Resi 8 aangevuld met nieuwe missies en krijgt de main game een third-person-perspectief. De uitbreiding komt uit op 28 oktober en dan moet RE:Verse, de free-to-play multiplayer service van Resi, ook eindelijk online gaan. Gelukkig eindigt de Capcom-persco wel met **Resident Evil 4**, al werd uit de nieuwe beelden van de aankomende remake niet veel nieuws duidelijk, behalve dan dat 'ie overduidelijk soepeler speelbaar is gemaakt, alle vijanden opnieuw zijn vormgegeven en de game een stuk minder bruin is geworden, dankzij de enorm verbeterde licht- en donkereffecten. Bijna wilde ik de presentatie afsluiten, toen op de valreep nog even de **next-genupgrades van Resident Evil 2, 3** en **7** werden aangekondigd. Compleet met 4K-ondersteuning, ray-tracing en 3D-audio, is deze patch gratis te downloaden voor bezitters van de game. Op de tv naast me bij mij thuis is de opkalefatering van Resi 7 al uitvoerig getest, en vooral de 3D-audio op de Pulse werd enthousiast ontvangen! »















FINAL FANTASY VII
25TH ANNIVERSARY CELEBRATION

NOG LANG NIET FINAL



Final Fantasy VII is de beste game ooit gemaakt. Daar mag je een andere mening over hebben, maar dan heb je het fout. De impact die deze game maakte bij zijn release in 1997 zal nooit meer geëvenaard worden, en nu, 25 jaar later, heeft Square Enix heel goed door wat een meesterwerk het was en wat een bodemloze put aan geld het FFVII-universum nog gaat opleveren voor de Japanse ontwikkelaar.
Want na de fantastische **FFVII Remake** komen er nog twee delen in die serie, waarvan **FFVII Rebirth** de eerstvolgende is. De gamers die het origineel hebben gespeeld weten ongeveer wat ze te wachten staat in Rebirth met het ontdekken van de grote open wereld na het verlaten van Midgar, maar het is ook duidelijk dat Square Enix op een meesterlijke manier aan het mind-fucken is met de hardcore fans van het origineel.
Het oorspronkelijke verhaal wordt namelijk wel in grote lijn in ere gehouden, maar dat wil niet zeggen dat we het als speler op dezelfde manier gaan beleven. Er lijkt een soort alternatieve tijdlijn gaande, waardoor zelfs de hardcore fans niet exact weten wat er gaat gebeuren. Het is tot nu toe op zo'n bijzonder respectvolle en briljante manier uitgevoerd dat er werkelijk geen enkele andere game is waar ik harder naar uitkijk dan FFVII Rebirth.
En naast de twee op FFVII geïnspireerde mobiele games komt er ook nog een remake van **Crisis Core**, die **Reunion** als subtitel krijgt. Deze game kwam exclusief uit voor de PSP, maar wordt nu compleet opnieuw opgebouwd voor de huidige consoles. Crisis Core moet gezien worden als een prequel van FFVII, waarin er vooral veel duidelijkheid wordt gegeven over Zack, de donkerharige gast die op Cloud lijkt en op mysterieuze wijze verschijnt in FFVII Remake.
Dit hele gebeuren is EXACT waar FFVII-fans al jaren van dromen. Ik wil het allemaal in mijn aderen en Square Enix weet het. En dan komt Final Fantasy XVI ook nog tussendoor... Excuseer mij, ik ga even onder een koude douche staan.







NACON CONNECT 2022

LICENTIES IN DE UITVERKOOP EN FRANSE VERSPREKINGEN

Nacon, het voormalige BigBen Interactive, staat vooral bekend als fabrikant van gamingaccessoires, maar wil ook als game-uitgever serieus genomen worden! Daarom hebben ze al een aantal jaren een eigen gestreamd evenement, dat ook dit jaar vol zit met aankondigingen, trailers en horribles accenten.



Nacon Connect 2022 werd gepresenteerd door een knakker genaamd Funka, en zijn Franse tongval is een waarschuwing voor alle trommelvliesbeledigende accenten die je te horen krijgt tijdens deze stream. De ene gast klinkt nog Franser dan de volgende, terwijl woorden als 'graceful' worden vervangen door 'grateful' ("het hoofdpersonage van Steelrising vecht heel dankbaar"), Ravenswatch wordt verbasterd tot Raffenswatch, elke Fransman heeft een ander idee over hoe je 'footage' moet uitspreken en bodyguard is opeens 'bottiekwaard'. Maar hey, dat was allemaal nog prima te pruimen geweest als de show verder een beetje lekker in elkaar gemonteerd was, maar helaas komt Nacon niet verder dan 'hier heb je een trailer en nu gaat Funka heel harkerig aan meneer de Franse gamemaker gesloten vragen stellen over waarom hij een game maakt en wanneer 'ie uitkomt, terwijl niemand plezier heeft'. Ook de trailers zelf beginnen voornamelijk met een goedkope CGI-poppenkast waarin het verhaal vertelt wordt, en er vervolgens heel kort houterige gameplay voorbij snelt in luttele seconden.

Alle lulligheid terzijde, presentatie is ook alleen maar een laagje vernis, en als je daar doorheen prikt is er toch nog best iets interessants te zien.

Zo zullen velen geïnteresseerd zijn in de nieuwe game van Spiders (Graddus, bijvoorbeeld?), de ontwikkelaar van onder andere The Mars: War Logs, Of Orcs and Men en de Greedfall-serie. Zij werken nu aan een actie-RPG die zich afspeelt tijdens een verwrongen versie van de Franse Revolutie, waarin Koning Lodewijk XIV volledig geschift werd en allemaal gekke automatons creëerde om de revolutie tegen te gaan. Heel Parijs staat op z'n kop en de speler, als de steampunk-achtige robot Aegis, moet een stokje steken voor deze pandemie door heel veel te vechten. De animaties in **Steelrising** lijken nog stijver dan een avondje schuifelen in het bejaardentehuis, maar hey, het zijn dan ook robots uit de 17de eeuw. 8 september komt deze game uit, Graddus. Mij zal het een worst wezen, want na The Technomancer en Bound By Flame heb ik meer dan genoeg gezien van Spiders z'n goede ideeën die enorm crappy uitgevoerd worden.

Ook **Crown Wars: The Black Prince** (of Crown The Black Prince Wars zoals in het logo staat) speelt zich in Frankrijk af, dit keer tijdens de Honderdjarige Oorlog, en lijkt eveneens een leuk idee te zijn dat enorm... nou ja, betaalbaar wordt uitgevoerd. Het is een tactische turn-based game waarin je een team aanvoert van companions die in verschillende klassen vallen, dus ik ben licht getriggerd. Maar de trailer was zo slecht, met overdreven epische muziek die in sterk contrast staat met de lullig ogende poppetjes van de gameplay, dat zelfs ik, als de grootste sucker voor turn-based PC-games, moeite heb om 'm zelfs maar voor Ook Gespeeld te overwegen.

Om een trio van games die geïnspireerd zijn door de geschiedenis af te sluiten, biedt Nacon **Gangs of Sherwood** aan. Deze co-op-actiegame combineert - om redenen die we niet moeten vragen - een middeleeuwse setting met technologie uit de Eerste Wereldoorlog, terwijl je erop los schiet met Robin Hood, Friar Tuck, Little John en Maid Marian. De maps zien er best okay uit, maar de rest is niet bepaald overweldigend...

Gameplay van **Ad Infinitum** komt nog even kort langs, een horrorgame waarin je een Duitser speelt die PTSD heeft van de Eerste Wereldoorlog. Interessant gegeven, maar Nacon vond het niet nodig om hier langer bij stil te staan dan wat spoopy beelden en een releasedatum: 20 april 2023.

"The fun never stops at Nacon", legt Funka de kijker uit, en m'n ogen rollen bijna uit m'n kassen. Hoewel de daaropvolgende games, **Blood Bowl 3** en **Chef's Life: A Restaurant Simulator**, me inderdaad best wel leuk lijken. Niet dat ik echt van plan ben de brute Warhammer-sportgame pas bij het derde deel op te pikken, maar ik heb het idee van Goblins die het opnemen tegen Humans in tactische fantasyfootball-wedstrijden altijd tof gevonden. Chef's Life is een soort restaurant-managementgame met zware nadruk op het kookgedeelte, en ziet er heerlijk uit. Het The Sims-stijltje maakt het voor mij alleen nog maar aantrekkelijker!

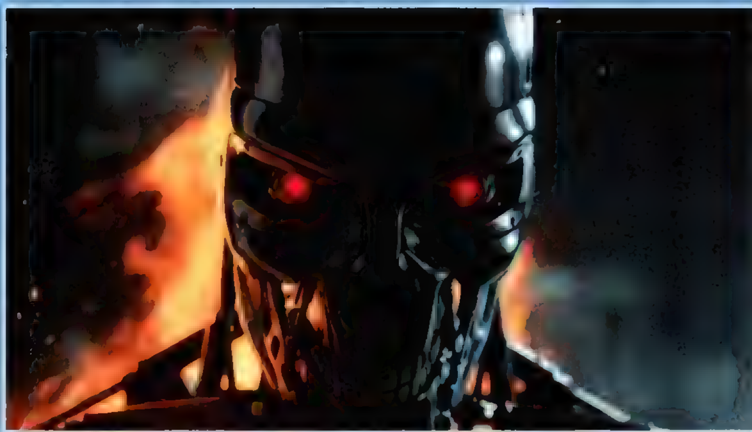
De games worden kort onderbroken door re-













clame voor de RIG-serie gamingaccessoires van Nacon, met nadruk op de arcadestick, waarna een gameplay-revealtrailer voor **Gollum** volgt. Nou was ik hier al niet al te hyped over, en deze beelden hebben niet geholpen. Laat ik even een paar comments onder deze video op YouTube citeren: 'Can't believe it's coming up on 15 years since this gem released'. 'Of all the Lord of the Rings games, this will certainly be one of them', 'The books have better graphics' en 'This trailer made me the feel the way I imagine Denethor feels everytime he looks at Faramir'.

Laten we snel overgaan naar iets boeienders, want zelfs een game waar ik nog nooit van gehoord heb, die gemaakt wordt door een ontwikkelaar die ik niet ken, heeft meer potentie dan Gollum: **ParadiZe Project**. En ja, die Z is een verwijzing naar de ondoden, want een van de belangrijkste features in deze top-down survivalgame is 'zombie hacking'. Dat betekent dat je de levende lijken voor je kan laten vechten, en ze je kunnen helpen met exploratie of craften, door middel van simpele bevelen. Funka weet het hele concept zowel samen te vatten als dood te slaan, door te zeggen: "So you get to be best friends with zombies in a zombie game. Now that sounds really promising." Vervolgens doet hij waar hij echt goed in is: vragen naar de release van ParadiZe Project. Dat is de herfst van 2023.

Clash: Artifacts of Chaos zijn stijl doet me denken aan Sovjet-animatiefilms uit de jaren 80, maar het is blijkbaar geïnspireerd door punk fantasy-illustraties uit diezelfde era. De game is een spirituele opvolger van de Zeno Clash-serie, en biedt vecht-mechanics die lijken op die van klassieke 2D-knokspellen zoals Mortal Kombat, op een soulslike-achtige manier. De trailer is overigens weer vreselijk underwhelming, met generieke muziek, basale soundeffects en kop noch staart.

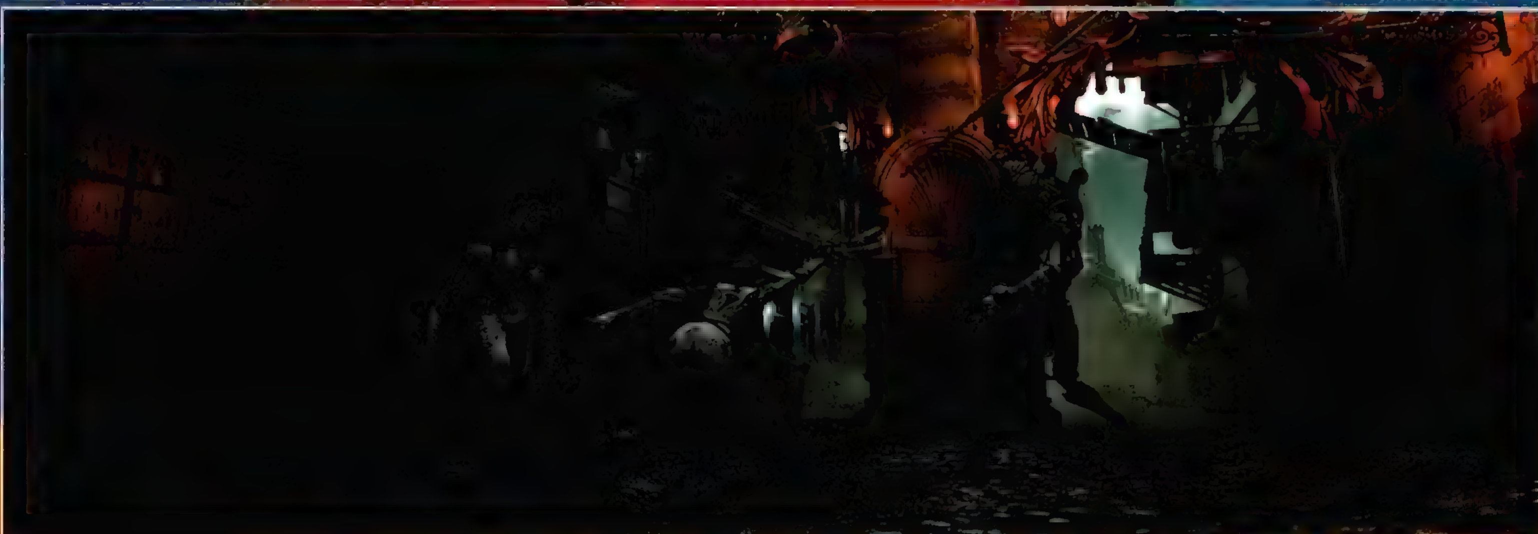
Voordeel is wel, omdat alles zo goedkoop oogt en klinkt tijdens Nacon Connect, dat potentiële kwaliteit eruit steekt als een zere duim. Zoals **Hell is Us**, een titel die nog in een heel vroeg stadium van ontwikkeling is, maar dankzij de prachtige artwork en de interessante combinatie van elementen nu al weet te intrigeren. Het feit dat de degene die de game presenteert, creative director Jonathan Jacques-Belletête, niet klinkt als een kruising tussen Yves Guillemot en die politieagent uit 'Allo 'Allo! (sorry voor iedereen onder de 35 die deze referentie niet snapt), helpt ook mee. Zijn volledig onsamenhangende verhaal overigens niet, want hij noemt een stel volledig willekeurige elementen (burgeroorlog, niemand gaat dood, een hedendaagse setting... eh, WUT?) die om een of andere reden de basis vormen van zijn titel, en als hij overgaat naar drie narratieve lagen, vindt Nacon Connect het welletjes en wordt Sjaak ruw onderbroken door... **Session**, een skateboard-game die duidelijk meer geïnspireerd is door Skate dan door Tony Hawk. De trailer hiervan brengt het gemiddelde van de hele presentatie een stuk omhoog, want zowel de muziek als de animaties zijn ongeveer vijftig keer beter dan die van de overige titels. Dat zegt niet bijzonder veel, maar skatende gamers en gamende skaters moeten deze misschien wel in de gaten houden. 22 september komt Session uit.

Raffenswa...eh, ik bedoel **Ravenswatch**, dat eruitziet als een Aldi-versie van Diablo III, alleen dan roguelike en met sprookjes als thema in plaats van de hel. De game heeft online co-op voor maximaal vier spelers, iets waar Funka echt zwaar van onder de indruk is, waarbij hij even wil vermelden dat hij vrienden heeft.

De titel **War Hospital** zegt het bijna allemaal; in deze management-sim moet je een hospitaal runnen tijdens de Eerste Wereldoorlog. Fucking deprimerend concept, en de beroerde trailer maakt het alleen maar troostelozer.

De kwaliteit van Nacon Connect neemt weer even een klein sprongetje met de beelden van **WRC Generations**, aangezien je met een rallygame moeilijk slechte graphics kunt aanbieden. En ook **Test Drive Unlimited: Solar Crown** ziet er niet slecht uit, met een trailer waar ongeveer een paar maanden langer over nagedacht is dan over de rest in deze presentatie.

Nacon Connect 2022 is misschien niet de beste persco ooit, maar het begin en het einde vormen wel een soort cirkel. De eerste game was namelijk **Robocop: Rogue City**, een shooter gebaseerd op de Paul Verhoeven-film uit 1987. Veel meer dan een overload aan FPS-schietactie in een verouderde engine met een retro stijltje had de aankondiging niet om het lijf, maar het heeft in ieder geval een coole franchise als insteek. De laatste aankondiging was eveneens gekoppeld aan een filmlicentie die z'n oorsprong kent in de 80's: **The Terminator**. Een korte teaser laat de iconische, metaalzilveren endoskeleton zien terwijl er een afgezwakte versie van de bekende Brad Fiedel-muziek klinkt. Dit betekent dat er een survivalgame over James Cameron z'n scifi-films gemaakt wordt, die zich afspeelt tussen Judgment Day en de oprichting van John Connor z'n verzetsgroep. Graag had ik nog wat slimme vragen van Funka aan de ontwikkelaars van deze game gehoord, maar helaas, de Nacon Connect 2022 is geëindigd waar het begon: bij robots uit de jaren 80. ✖



ROUTINE

KILLER ROBOTS FROM OUTER SPACE



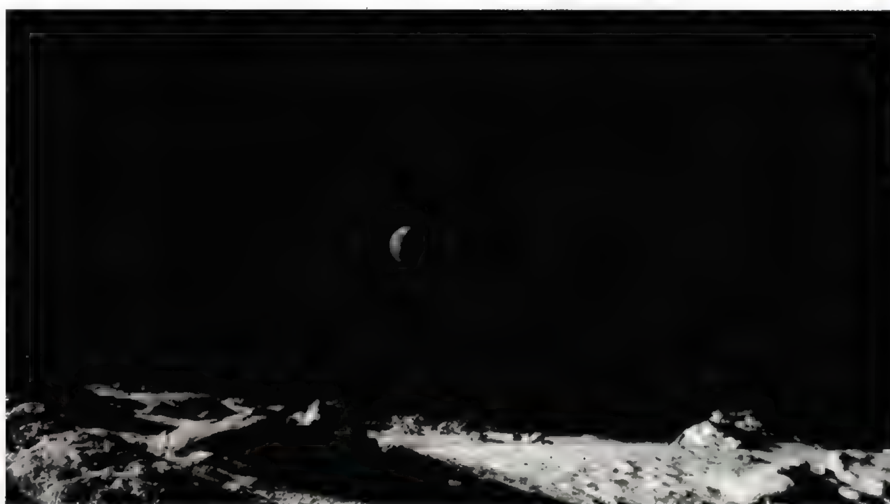
Bij de meeste presentaties heeft Marvin minder dan drie seconden nodig om te raden om welke game het gaat zodra een trailer start. Maar bij Routine zat hij minutenlang aan zijn hoofd te krabben; qua productiekwaliteit had het zomaar een nieuwe Prey, BioShock of Fallout kunnen zijn. Tot een of andere killer robot opdook.

Ja, ik was even verbouwereerd bij het aanschouwen van de Routine-trailer. Niemand had mij na de eerste paar seconden wijs kunnen maken dat dit een project van een indie-developer is, want de graphics in deze trailer zijn realístisch - damn. Ik dacht dus meteen aan een Triple A-developer; een Bethesda, een Arkane... Of misschien zelfs Ghost Story Games met de nieuwe game van BioShock-ontwikkelaar Ken Levine. Hell, het had net zo goed Capcom kunnen zijn met een spin-off van Resident Evil in een of andere ruimtebasis! Maar nee, een snelle Google-zoektocht leerde me dat ene Lunar Software achter dit project zit.

HER-ONTHULLING

Lunar Software is een driekoppige studio uit Engeland, en blijkbaar is dit niet de eerste keer dat ze Routine onthullen. Met de 're-reveal'-trailer kwam ook de boodschap dat ze het project compleet overnieuw zijn begonnen, nadat ze al vijf(!) jaar aan een versie van de game hadden gewerkt. Een versie, ja, want dik negen jaar geleden waren er al gameplay-video's van Routine gedeeld, maar ook dié versie ging blijkbaar de prullenbak in. Op hun website leggen ze uit dat ze dachten dat de game bijna af was, maar er vervolgens achterkwamen dat er toch een hoop dingen mis waren – en ja hoor, weer de prullenbak in. Omdat ze een kleine indie-studio vormen, was het budget verdomd krap en moest Routine een parttime-project worden. Uiteindelijk kwam Lunar Software bij uitgever Raw Fury terecht, waardoor ze eindelijk de (financiële) middelen zouden krijgen om het project af te kunnen maken – of uhh, compleet opnieuw te kunnen maken.

Ik snap het als je je nu afvraagt waarom we de game in godsnaam twee pagina's geven in dit magazine als hij al jaren in een development hell zit, en of Routine niet gedoemd is om te mislukken met zo'n klein ontwikkelingsteam en zulke grote ambities. Maar dan vraag ik je toch even de trailer te gaan kijken, en een luier om te doen als voorzorgsmaatregel.



MAANBASIS

De trailer in kwestie duurt anderhalve minuut, en da's niet heel veel om op af te gaan. Ook is de kans dik aanwezig dat het hier niet om echte gameplaybeelden gaat, maar als het uiteindelijke product níét lijkt op wat ze nu beloven, dan kan het trio bij Lunar Software gelijk stoppen. Want ze weten dondersgoed dat de mensen die de game al volgens sinds de Gamescom-onthulling in 2011 bijna geen geduld meer hebben, en nu (nog een keer) liegen zou een nagel aan hun doodskist zijn.

Toch heb ik hoop, want die trailer was zo imponerend dat ik de dagen en weken erna er regelmatig aan terugdacht. En da's verdomd knap voor een paar shots van een ventilatieschacht, een gang en een stel killer robots; alles wat in dat trailertje werd gepropt smaakte naar meer. Nu heb ik al heel wat ruimtestations en -basissen uitgewoond in horrorgames, van Dead Space tot Prey (het origineel én de reboot), maar deze game lijkt toch z'n eigen smoel te weten creëren. Routine gaat overduidelijk voor jaren 70-/80-vibes, met z'n lelijke gele tapijt en 70's behang. In een flits zien we datzelfde lelijke gele tapijt helemaal zwart ogen, en lijken we ineens in de toekomst te zitten (gaan we tijdreizen??); rottende muren, overal en nergens schimmel, en een lichaam op de grond dat toch niet helemaal dood lijkt...

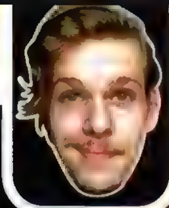


weetje • weetje

Routine is ook aangekondigd voor Game Pass.

ZWARE KILLER ROBOT

Eenmaal in first-person blijken de graphics echt om te smullen, want dit ruimtestation ziet er verdomd ranzig uit. In combinatie met prachtige belichting en een videoband-achtige



ruis die voor de verandering eens bij lijkt te dragen aan het horror-gevoel, ontstaat er een enorm beklemmend gevoel. En dat is niet alleen de verdienste van de graphics, want het sounddesign in deze trailer is ook fantastisch. Je hoort in de verte het gedreun van een zware killer robot, hoort iets dichterbij smerige, mechanische geluiden en geschreeuw, en weet gelijk: dit lijkt op een leeg ruimtestation, maar er loopt iets rond waar je niet mee wil fucken.

Dat iets komt in beeld zodra de speler hem met een funky jaren 80-scifi-scanner van achteren benadert. Een soort androïde, die creepy in z'n eentje in een kamer staat. Maar voordat de speler dichterbij kan komen, hoort hij van alles rinkelen en vallen, en volgt er een mechanisch geluid van achteren. Bots, bam, een of andere fucked up alienachtige robot met doodenge kraaloogjes en een akelig stel tanden heeft de speler bij zijn strot vast. En lijkt met een mechanische brul haast te communiceren met z'n buddy's. Ik kan niet wachten om voor dit gedrocht te vluchten, en verwacht dan ook dat we dat a la Alien: Isolation moeten doen.

> "EEN HORRORGAME DIE ER BELACHELIJK GOED UITZIET, MET KILLER ROBOTS DIE ME DE STUIPEN OP HET LIJF JAGEN EN AUDIO VAN DE ABSOLUTE SOUNDTRACKKONING?!"

SOUNDTRACK-KONING

Ja, de killer robot ziet eruit alsof hij me 's nachts in mijn dromen een bezoekje gaat brengen, en de graphics lijken zo fotorealistisch dat er eerder honderd man aan deze game lijken te werken dan drie, maar het meest indrukwekkende is toch wel het sounddesign. Ook als je de vorige iteraties van de game bekijkt hoor je dat het geluid een belangrijk focuspunt was, en daar ben ik blij om. Geluid in horrorgames is crúciaal en wordt nog wel eens zwaar onderschat, maar dat doen ze bij Lunar Software overduidelijk niet. Wat me bijblijft zijn die smerige, mechanische geluiden, die me eigenlijk direct deden denken aan de muziek van Mick Gordon.

Mick Gordon, ja, de man die meer dan twintig apparaten aan elkaar linkt om een feedbackloop uit de hel te creëren; een soort onheilig huwelijk tussen pedalen, compressors en versterkers dat voor de meest grauwe, harde en oorverdovende mechanische geluiden kan zorgen. Iets waarmee hij de beste soundtrack óóit maakte, die van Doom (2016). Blijkbaar was het niet zo heel gek dat ik aan hem moest denken, want niemand minder dan Mick Gordon is Audio Director van Routine. Een horrorgame die er belachelijk goed uitziet, met killer robots die me de stuipen op het lijf jagen en audio van de absolute soundtrackkoning?! Please, please, please, verneuk dit niet, Lunar Software, want jullie kunnen wel eens horrorgoud in handen hebben.



MARIO + RABBIDS SPARKS OF HOPE

KLAAR? 3,2,1... BWAAAAAAHHHH!!!



De combinatie van Nintendo's Mario met Ubisofts knettergestoorde Rabbids, mét turn-based tactische gameplay 'op z'n XCom'? Dat klonk ooit onwaarschijnlijk, maar het leverde al wel een topgame op. Vorig jaar werd een opvolger voor die Mario+Rabbids Kingdom Battle aangekondigd. Die heet Sparks of Hope en ziet er volgens Raf al dubbel zo goed uit.



Hoe twijfelachtig het er vooraf ook mag uitzien, alles wat op XCOM lijkt trap ik pas na een nacht uitgebreid stoeien mijn bed uit. Ik herinner me nog wanneer die eerste real-timestrategiegames opdoken. Heel even zag het er donker uit voor turn-based. Maar giganten als Civilization, Heroes of Might & Magic en het feit dat turn-based perfect draaide op Game Boys en mobieltjes, maakt dat het beurtelingse genre er nog steeds staat. En de laatste tijd zelfs weer in de lift zit. Waarvoor we nu ook het onwaarschijnlijke Mario+Rabbids-gebeuren moeten danken.

Parkeren die handel

Wie ooit een Mario- of een Rabbid-game speelde weet dat 'ie alle geloofwaardigheid en realisme even moet parkeren. We stappen gewoon een kleurrijk, trippy sprookjes-universum binnen en vervolgens mag de eeuwige 8-jarige in ieder van ons het overnemen. Dat is in deze Mario + Rabbids Sparks of Hope niet anders. Hun universum wordt deze keer belaagd door een zekere Cursa, een sinistere kracht die het voorzien heeft op de mysterieuze Sparks. Dat zijn dan weer koddige wezentjes die officieel "gevormd zijn door de fusie van Luma's en Rabbids". Iedereen ouder dan die 8 jaar weet uiteraard dat 'fusie' hier code is voor seks-zonder-condoom. Maar dit geheel terzijde. Die Sparks zijn in gevaar en het is aan Mario & Co om de boel te redden. Die 'Co' telt in deze game naast Peach, Luigy en de andere usual suspects ook Rabbids en nog een paar verrassende bondgenoten.

Spaaaarkgebrek

Sparks of Hope speel je uiteindelijk vooral voor de tactische



DE SMAAK TE PAKKEN?

Als je eenmaal het turn-based, euh... virus (too soon?) te pakken hebt en klaar bent voor meer 'ernstig' werk in het genre, dan moet je deze titels uitproberen.

- **Into the Breach** (PC, Switch): laat je niet misleiden door de jaren 90 look, dit is turn-based strategy op z'n sterkst én innovatiefst;
- **The Banner Saga** (multiplatform): net zo meedogenloos als meeslepend, met diepe gevechtsopties die rechtstreeks uit hartverscheurende keuzes daarbuiten voortkomen;
- **XCOM** (multiplatform): het definitieve voorbeeld van hoe een oldschool turn-based pionier te rebooten. Chimera Squad was een aardig zoethoudertje, maar waar blijft die geteasede echte derde, oftewel Terror from the Deep?
- En ook nog: **Civilization 6**, **Gears Tactics**, **Mutant Year Zero**, **Wildermyth**.

turn-based-gevechten, maar de game doet zijn best om die met een ambitieus verteld verhaal aan elkaar te linken. Soms lijkt het zelfs wat op een filmisch avonturenspel waarin je allerlei figuren ontmoet. Sommige geven je missies, queesten die mysteries van die wereld onthullen of je aan nieuwe teamleden voorstellen. Onderweg verzamel je ook sterren, excuseer, Sparks. Die komen in tientallen varianten, elk met hun eigen persoonlijkheid, en daar horen meestal ook unieke bonussen/krachten/vaardigheden bij. Die kan jouw team dan weer toevoegen aan zijn alsmaar bredere waaier aan offensieve, defensieve, ondersteunende en andere combatmoves.



Dekking is relatief

Oké, die gevechten dan. Die droppen je driekoppige team samen met een vooraf onbekend aantal vijanden in een arena. Eigenlijk een strak afgebakend stuk spelwereld dat telkens weer anders opgebouwd is. Wie het genre kent ziet geen muren en niveauverschillen, maar dekking en taaier/makkelijker te verdedigen hotspots. Tegelijk 'lees' je die arena in Sparks of Hope toch anders dan in het gros van de turn-based games. Vooral omdat de personages hier vaak over indrukwekkende mobiliteit en ver reikende moves beschikken. Zeker eenmaal je de zogenaamde tag-team-manoeuvres in de vingers hebt, waarmee je zelfs een vijand die zich veilig waant in één spectaculaire beurt 'op de schouder tikt'. Met een mêlee-aanval, of met een of ander projectiel. In sommige gevallen zelfs nadat jij of dat projectiel onderweg een hap uit de gezondheid van een paar andere vijanden nam.

"We stappen gewoon een kleurrijk, trippy sprookjes-universum binnen en vervolgens mag de eeuwige 8-jarige in ieder van ons het overnemen."

Een shot real-time

'Turn-based' staat, duh, voor beurtelings. Jij doet je move met een of meer van je teamleden, daarna doet de vijand zijn move(s). Dat kan een aanval zijn, maar net zo goed het boosten of helen van een teamgenoot, of een move opladen zodat die bij je volgende beurt een dubbel zo krachtig effect krijgt. Elk personage heeft veelal unieke vaardigheden en wapens, al dan niet aangevuld of geupgraded met Sparks. Maar in tegenstelling tot de meeste gelijksoortige games is er hier geen in vakjes afgetekend grid waarover je personages bewegen. Je ziet gewoon de grens die hun bewegingsruimte voor deze beurt aftekent. Dat lijkt een oppervlakkig verschil, maar in combinatie met een paar andere subtiele real-time-mechanismen, geeft het de hele gameplay van deze Mario + Rabbids toch een zekere twist. Genrepuristen hoeven zich echter geen grote zorgen te maken: de basis, kern en pure beleving blijft nog altijd turn-based. ★



weetje • weetje

Bowser doet mee, en wel in team Mario & de konijnen. Het vijandelijke meesterbrein Cursa heeft namelijk zijn leger ingepikt en de mutant-but-not-so-teenage-ninja-schildpad hoopt dat op deze manier terug te winnen.

VERWACHTING *RAF:*

Sparks of Hope lijkt op kruissnelheid om voorganger Kingdom Battle op elk punt te overtreffen en dat is goed genoeg voor mij. Als het daarbij ook nog eens een horde gamers warm kan maken voor het turn-basedgenre, maak je daar maar een double whammy van.

- \+ Tactisch toegankelijk én diep.
- \+ Real-time mechanismen?
- \- Sommige moves overpowerd.
- \- Real-time mechanismen?

TURN-BASED TACTICS
UBISOFT/NINTENDO
1 SPELER
20-10-2022



THE ENDLESS DUNGEON

ER KOMT MAAR GEEN EIND AAN

Vecht, sterf, herhaal. Roguelikes doen het goed de laatste tijd, maar The Endless Dungeon springt niet echt op de hype-trein. Het is immers de definitieve reïncarnatie van een game die jaren terug die trein op de sporen zette. We kochten een retourtje voor Raf en dit is zijn reisverslag.



De makers van The Endless Dungeon hebben er al vier bescheiden maar telkens weer iets succesvollere Endless-games op zitten. Enkele werden zelfs geport naar consoles en mobiel. Leuk voor hen, maar met ondertussen 160 mensen op de loonlijst wil ontwikkelaar Amplitude met deze The Endless Dugeon langs de voordeur naar binnen in plaats van via early access of Reddit-forums. En meer 'voordeur' dan een preview in PU wordt het niet.

Mag ik je dus voorstellen aan deze, ik citeer, "tactische actie-roguelike tower-defense twin-stickshooter". Ik voeg daar nog graag horde-survival aan toe. En ook science-fiction, met een shot fantasy.

Geboren om te falen

Alles speelt zich aan boord van een gigantisch ruimtestation af. Dat trekt een exotische verzameling avonturiers aan, terwijl anderen er gestrand zijn en vooral zoeken naar een manier om er weer weg te komen. Het vaste vertrekpunt (de hub) van elke expeditie (run) is een grote bar. Een locatie die de ontwikkelaars zullen gebruiken om nieuwe verhaalelementen en andere permanente of tijdelijke content aan de game toe te voegen. Het is deze bar waar je na elke, nagenoeg onvermijdelijk gefaalde run terug terechtkomt. Of "reloadt", zoals dat hier heet. Een vaste stek in een spelwereld waarvan de levels procedureel, dus ter plekke, gecreëerd worden en telkens weer andere configuraties van een science-fiction-dungeon garanderen.

Vertrouwd maar altijd nieuw

Zo'n run gaat als volgt. Via een portaal in die bar kom je in een personage-selectiescherm terecht. Bij release zal de game acht van die personages tellen; er komen later ongetwijfeld meer bij. Tijdens mijn hands-on kon ik er maar twee uit een totaal van drie kiezen, maar dat selectiescherm en alle trailers lieten al zien dat je normaal met een trio aan zo'n run begint. De personages volgen de klassieke archetypen zoals tank, gunslinger, healer, support, etc. Inclusief unieke wapens en gestaag opladende special en ultimate skills. Ik speelde singleplayer en dat zou volgens de makers evenveel aandacht krijgen als de nu nog niet uit te proberen co-op voor drie spelers. Ik zou hen graag geloven. Enfin, niet veel later dumpt de game Zédoé, een berseker (met gatling gun) en de slome tank Bunker (een robot met schild en shotgun) in de eerste dungeonkamer.



Jij, ik en de kristalkrab

Je team wordt vergezeld, maar niet echt geholpen door een krabachtige robot. Die draagt een kristal dat 90 procent van de focus vormt van alle vijandelijke agressie. Als een van je personages neergaat, keert die na een aanvalsgolf weer terug.

Als je kristal sneuvelt is het echter game-over - of toch terug naar de bar. Die krab-kristal blijft meestal op dezelfde plek, tot je hem naar de deur van een volgend niveau escorteert. Daar moet je hem dan nog even beschermen tot hij die poort voor je heeft geopend. En dat doet 'ie als een oudje dat met jichtige vingers de juiste sleutel zoekt. Voor het echter zover is moet je eerst het level kamer na kamer verkennen, tot je de toegang naar het volgende niveau gevonden hebt. En intussen proberen alsmaar sterker wordende golven van vijanden jou en vooral je kristal te overspoelen.



Dansen tussen turrets

The Endless Dungeon speel je als een twin-stickshooter met een schuin bovenaanzicht. De aparte twist is dat je in elke kamer op vaste plekken turrets kan zetten. Die komen in de typische tower-defense-varianten. Zo zijn er turrets die schade uitdelen, vijanden vertragen, andere turrets een offensieve of defensieve boost geven... Elke turret kost je Industry, een van de drie resources. Science gebruik je om nieuwe turretvarianten te unlocken en Food om medikits te kopen of personages te upgraden. Je moet dus de hele tijd kiezen tussen investeren in je personage of in je turrets. Welk type vijand jou in dat level je het leven moeilijk maakt, zal bepalen welke turrets je plaatst, en waar je die plaatst. Samengevat bestaat de basis-loop van deze game uit exploratie, het voorbereiden op/overleven van de volgende vijandelijke golf en het maken van taaie keuzes.

"Samengevat bestaat de basis-loop uit exploratie, het voorbereiden op/overleven van de volgende vijandelijke golf en het maken van taaie keuzes."

Afspraak in de bar

Haal je het einde van dat vierde, taaie niveau (de verlossing?) niet, dan begin je gewoonweg opnieuw. Dit is tenslotte een roguelike. Zij het gelukkig wel een met enige permanente progressie. Onder andere in de vorm van boosts die je voorafgaand aan je volgende run kan activeren.

Het uiteindelijk nog vrij beperkte fragment van The Endless Dungeon dat ik te spelen kreeg draaide al best soepel. Het hintte ook al naar de gaandeweg dieper wordende tactische opties, en de verscheurende keuzes die daaraan vast hangen. Geen slecht tegengewicht voor een vaak intense twin-stickshooter. Persoonlijk had ik alleen de camera graag iets hoger gehad om 'verder' in de levels te kunnen kijken. De ontwikkelaar bleek daar echter al uitgebreid aan gesleuteld te hebben en vooralsnog tevreden te zijn met waar die camera nu hangt. Fair play. ★



weetje • weetje

Vergeet beta's en early acces. The Endless Dungeon en latere DLC worden net zoals zijn meer indie-voorgangers in continue dialoog met de spelers-community ontwikkeld. Die krijgen daarbij telkens een netjes omlijnd mechanisme of spelelement uit te proberen in plaats van telkens een weer iets geüpdatete build.







VERWACHTING *RAF:*
Als de game niet te zuinig is met permanente progressie zie ik veel spelers een paar dozijn uren erin pompen, maar ondanks de beloofde evenwaardige singleplayer wordt dit toch vooral een co-op-feestje.

- + Gemaakt met de community.
- + Extreme herspeelbaarheid.
- + Knappe genre-mix.
- − Camera te laag.
- − Mogelijk grind-gevoelig.

ROGUELIKE/TWIN-STICKSHOOTER
AMPLITUDE/SEGA
1-3 SPELERS
LENTE 2022

REDFALL

DREIGT IN EEN CO-OP-VALKUIL TE DONDEREN

Na zijn trauma's van Vampire: The Masquerade – Swansong te hebben verwerkt durfde Marvin voorzichtig weer naar andere vampiergames te kijken. En als er íémand een goede zou kunnen maken, dan is het wel de ontwikkelaar achter Prey en Dishonored, toch?



Als je mijn teksten over Vampire: The Masquerade – Swansong hebt gelezen, dan weet je dat ik een sucker (sorry) ben voor vampiers. Een van mijn top drie boeken aller tijden is Bram Stokers Dracula, als jonge tiener waren de The Saga of Darren Shan-boeken een soort religie voor me, ik ga enorm goed op films als Nosferatu en Let The Right One In (de Zweedse versie, én het boek) en zelfs als ik wil lachen zet ik What We Do In The Shadows (de film en serie) aan. Er is iets aan die eeuwig levende schepsels wat mij blijft fascineren, dus je kunt je wel voorstellen dat ik stond te springen bij de aankondiging van Redfall. Nota bene een game van een van mijn favoriete ontwikkelaars ooit: Arkane Austin, de maker van Dishonored (een fenomenale shooter die ik minstens acht keer heb uitgespeeld) en Prey, de game die me compleet overrompelde omdat het origineel zo vet was en ik totaal niet verwachtte dat het zo'n uitstekende, BioShock-achtige reboot zou (kunnen) krijgen.

Liever alleen

Daarom viel mijn bek open van verbazing, want hoewel het leveldesign, het schieten en het sfeertje me zeker deden denken aan de hiervoor genoem-






weetje • weetje
Er kunnen meerdere van hetzelfde personage rondlopen, dus als iedereen als Remi wil spelen, ga je de vampiers met vier Remi's te lijf.

de games, is er een aspect van Redfall dat ik totaal niet associeer met Arkane Austin: co-op. Ik ben doodsbang dat dat ze gaat nekken; hoe fantastisch ik de gamestudio ook vind, ze lijken te trappen in de valkuil waar iedere ontwikkelaar van co-op-games en hero-shooters veel te graag in springt. De game krijgt namelijk een cast van 'ongewone' en 'eigenzinnige' personages die niet volgens de regels spele--
ugh, even een bezoekje aan de wc, brb.

Oké, nu mijn maag leeg is: het verhaal en de dialogen van Redfall lijken enorm middelmatige meuk te worden, met om de haverklap een cringy one-liner – "Kiss your ass goodbye" –, kreunende personages en een continue strijd om wie het meest 'quirky' is.
Natuurlijk is er de verplichte, schattige side-kick in de vorm van een robothondje, en zelfs uit de beschrijvingen die we van de personages krijgen blijkt dat Arkane hier veel te hard z'n best doet om hip te zijn. "The deadeye with an undead eye", en degene waarvan ik spontaan mijn hoofd tegen mijn bureau begon te slaan: "The telekinetic threat in student debt." Alsof ik in een wereld die bezet wordt door hyperintelligente vampieren die de zón hebben verduisterd, ook maar één vliegende fuck geef om hoe 'relatable' een twintiger met studieschuld is. Fuck off, ik wil gewoon staken door harten steken en een zee aan vampiers begroeten met kogels.

"Alsof ik in een wereld die bezet wordt door vampieren ook maar één vliegende fuck geef om hoe 'relatable' een twintiger met studieschuld is."

Shut. Up.

Gelukkig geeft Redfall je de kans om in je uppie te spelen, wat de aanwezigheid van 'banter' en vervelende one-liners behoorlijk moet terugbrengen, en zelfs een horror-vibe geeft aan de game. Volgens de ontwikkelaars moet de game dan meer "exploratory" worden, en zal je meer stealth moeten gebruiken om informatie te vergaren, vijanden te ontlopen of ze juist te verrassen.


weetje • weetje
Solo moet Redfall aanvoelen als een "klassieke Arkane-ervaring".

Dat is waar ik al mijn hoop op vestig, al moet ik helaas wel concluderen dat personages zelfs in hun eentje simpelweg hun muil niet kunnen houden. Als ik een verlaten kerk verken en er overal en nergens bloed en ingewanden zijn te vinden, dan haal ik het toch niet in mijn hoofd om dingen als "Ugh, offff course" en "Oh god, oh god, oh god" te roepen? Er moet een dreiging zijn van fucking vampiers, die achter elke deur kunnen schuilen en zelfs tegen het plafond omhoog kunnen vliegen. VAMPIERS. Geen hersendode zombies die te dom zijn om ook maar enige weerstand te bieden, maar intelligente wezens die jou in de val kunnen lokken. Althans...

Nosferatu

Van de eerste beelden van Redfall werd ik ontzettend enthousiast, zeker van de gameplay. Weinig gamemakers durven vampiers te ontwerpen die niet sexy of herkenbaar zijn, en in Redfall lijken ze op Nosferatu! Ja, de minst sexy vampier uit de geschiedenis van vampiers: een gedrocht van »




weetje • weetje
Arkanes studio director Harvey Smith belooft gelukkig dat de personages niet zóveel zullen praten als ze in de trailers doen en dat er "lange momenten van stilte" in de game zullen zitten. Eerst (niet) horen, dan geloven.



een kerel met puntige oren, lange klauwen en een lijkbleke huid die niet glimt. De vampiers in Redfall zijn precies dat, en ze zweven zelfs onheilspellend in de lucht, wat er in eerste instantie enorm bad-ass uitziet.
In eerste instantie, want hoe meer ik van Redfall zie, hoe meer het gebrek aan variatie in de vijanden duidelijk wordt. Ja, ik word er enthousiast van dat Arkanes Harvey Smith zegt dat de AI 'gesimuleerd' gehoor en zicht heeft, maar het is wat ze doen zodra ze je opmerken dat me zorgen baart. Letterlijk elke vampier die Arkane tot nu toe heeft laten zien is dezelfde, tengere man of vrouw met net effe een andere outfit en kapsel. Die op precies dezelfde manier beweegt en alsnog zo hersenloos op je af lijkt te komen dat de Nosferatu's net zo goed zwevende zombies hadden kunnen zijn.
Ze zweven, springen af en toe naar de speler toe en halen uit met hun klauwen (oké, sommige lijken ook te teleporteren). Dat de enige variatie die we tot nu toe gezien hebben een met bloedzakken bedekte vampier is die eigenlijk gewoon een Boomer uit Left 4 Dead moet voorstellen, belooft niet veel goeds. Hoe kan de maker van de Typhon, het angstaanjagende alien-ras uit Prey met enorm uiteenlopende krachten, niet wat leukers verzinnen voor vampiers? Natuurlijk, Arkane zal nog wel wat achter de hand houden - zo zijn er "god-achtige vampieren" en vampiers die de "Rook", de "Siphon" en de "Angler" worden genoemd -, maar na twee trailers en redelijk uitgebreide gameplay mag je toch wel wat vijandvariatie verwachten? Waar zijn de vampiers die je in je nek bijten, die met een zee aan vleermuizen aanvallen – slecht voorbeeld, deze vampiers hebben kennelijk niets met vleermuizen te maken –, die bloed naar je spugen of... Gewoon íéts doen?!


weetje • weetje
De enige die verhaalprogressie boekt in Redfall is de host van de co-op-game.

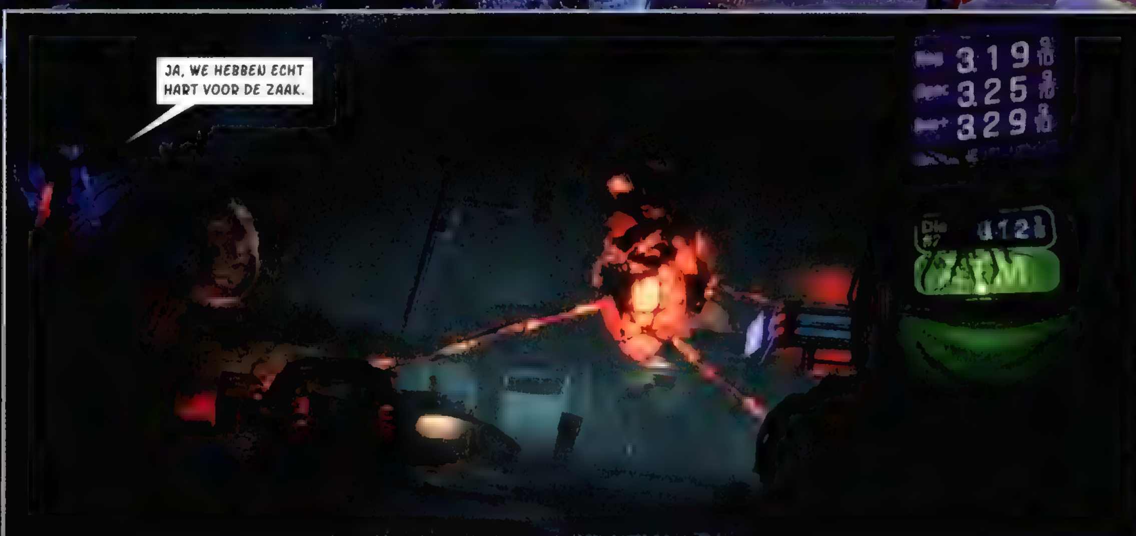
> **"De beloofde 'openwereld-activiteiten' geven me toch een vies Ubisoft-smaakje in mijn mond."**

Geen Ubisoft...

Hoe hard ik hier ook op de personages en de vampiers haat, de gameplay zelf ziet er meer dan prima uit. Ik maak me ook totaal geen zorgen over de vele wapens, upgrademogelijkheden en skilltrees die in Redfall komen, want Arkane Austin is een van de beste studio's als het aankomt op first-person schieten met een twist; kijk maar naar Prey en Dishonored. Over die laatste gesproken, cruciaal bij dit soort games is dat je zelf een pad kunt kiezen in de spelwereld, en dat lijkt meer dan ooit een ding te worden omdat Redfall de eerste, echte openwereld-game van Arkane Austin gaat worden. De wereld belooft ook niet Ubisoftiaans gigantisch te worden met tig markers om achteraan te lopen: "Dit is een stedelijke exploratiegame, volledig te voet, die daar de juiste grootte voor heeft", aldus Smith. "Het was eerst zelfs té open, met te weinig dingen om je te blokkeren of je een bepaalde kant op te sturen. Maar het is nog steeds erg, erg open, met allerlei daken, steegjes en straten in dit kleine stadje." Hoewel het stadje zelf nogal een standaard stadje lijkt, geloof ik best dat Arkane het alsnog een genot gaat maken om het helemaal te ontdekken en vooral om zelf je eigen pad te creëren.

...toch Ubisoftiaans?

Ik heb nog te weinig van de wereld gezien om er een oordeel over te kunnen vellen, maar de beloofde "openwereld-activiteiten" geven me toch een vies Ubisoft-smaakje in mijn mond. Zo kunnen spelers gebieden van vampiers overnemen, en zijn er Strongholds en Nests. Vooral die eerste twee geven me flashbacks naar de vele nederzettingen die ik heb uitgemoord in Far Cry en Assassin's Creed, en dat we "stukje bij beetje




weetje • weetje
Zodra je een campaign start met een personage, zit je aan dat personage vast tot je 'm hebt uitgespeeld. Je kunt dus niet halverwege switchen, en zit zelfs vast aan de keuzes die je maakt in onder andere de skillpoint-verdeling.



het eiland van de vampiers terug moeten veroveren" versterkt die flashbacks. Ik hoop dus dat Arkane daar iets spannenders van weet te maken dan de typische Ubisoft-kampjes.
De derde activiteit, de Nests, klinken dan wel weer tof. Die spelen in op de krachten van het designteam van Arkane: alledaagse taferelen met een flinke twist. Nests worden omschreven als een "shared psychic space" voor vampiers, met daarin andere natuurkundige regels dan die in onze realiteit gelden. Zo zien we in een trailer de personages een theater inlopen, en blijkt een bioscoopscherm een portaal naar een of andere wildernis te zijn. Nests worden procedureel gegenereerd, en je kunt ze daarom ook meerdere keren betreden, met telkens een andere lay-out. In zo'n Nest kunnen spelers magische items genaamd Remnants verzamelen. Dat zijn alledaagse objecten die doordrongen zijn met vampierkrachten en de gameplay op een of andere manier beïnvloeden (maar verwacht geen over-the-top grote hoofden ofzoiets). Een openwereld-activiteit met een Arkane-twist, zó zie ik het graag.

Sim(pel)?

De shooters van Arkane zijn altijd zogenaamde immersive sims, games die de nadruk leggen op de keuzes van spelers (en dan niet per se op het gebied van verhaal, Redfall krijgt bijvoorbeeld niet meerdere eindes). Of Redfall ook zo'n game wordt, wordt pas echt duidelijk nadat ik een previewsessie heb gehad en die drie keer opnieuw heb kunnen spelen, of als Arkane langere gameplayvideo's toont, maar ze beloven in ieder geval dat de nadruk nog steeds op die keuzes ligt. Zo zal je vampiers tegen elkaar op kunnen zetten, vampiers kunnen lokken om ze tegen Cultists te laten vechten (want ja, er zitten ook menselijke vijanden in), bepaalde vijanden compleet kunnen overslaan, elke route kunnen nemen die je maar wilt, en ga zo nog maar even door.

Als dat helemaal snor zit, en de hippe co-op-helden meer een marketingtrucje blijken dan een eeuwige bron van in-game frustratie, dan blijf ik ondanks al mijn kritiek nog erg enthousiast over Redfall. Want er zijn fucking Nosferatu's! En dat in een shooter van Arkane, die inmiddels zoveel goodwill bij mij heeft gekweekt dat ze nog een foto van een baksteen als trailer aan me kunnen verkopen. ★

KRACHTEN

Zoals je (helaas) mag verwachten van een co-op-shooter hebben al onze quirky vrinden in Redfall hun eigen, unieke krachten. Laten we ze eens bekijken:

- **Layla Ellison** heeft naast een studieschuld ook telekinetische krachten. Zo schudt ze zomaar een paarse lift uit haar mouw waarmee ze de lucht in geschoten wordt, en heeft ze een gigantische paarse paraplu die dienst-doet als schild én stormram.
- **Devinder Crousley** is de man die het meest af lijkt te weten van de vampiers. Hij is ook een wannabe-uitvinder, en heeft onder andere een skill genaamd Black Light, waarmee hij vampiers versteent door middel van een uv-licht. Die kun je, net als de krachten van de andere personages, upgraden. Zo krijgt zijn aanval bijvoorbeeld een grotere radius of een langer effect.
- **Remi de la Rosa** is de échte uitvinder hier, want ze heeft een robothondje bij zich genaamd Bribón, en kan vast nog meer technologische snufjes uit haar rugtas halen.
- **Jacob Boyer** is een oud-scherpschutter die mysterieuze vampierkrachten bezit. Die lijken vooral in zijn oog te zitten, wat goed van pas komt bij schieten op lange afstand, maar hij heeft ook nog eens een geest-raaf die altijd bij 'm in de buurt blijft.



Een zonverduitsering.


weetje • weetje
Arkane belooft de game na release te updaten met onder andere meer Remnants en waarschijnlijk ook DLC.

VERWACHTING *MARVIN:*
Ik hoop dat het marketingteam van Arkane doorgeschoten is in het opdringen van eigenzinnige personages, en dat er ondanks alle over-the-top co-op-taferelen toch nog een dijk van een vampiergame in Redfall schuilt. Arkane (Austin) verdient het voordeel van de twijfel, maar lijkt ons tot nu toe precies de verkeerde dingen te willen verkopen.

+ Nosferatu-afslachtsimulator 2023.
+ Een nieuwe shooter van Arkane Austin!
- Openwereld-activiteiten.
- Cast van tenenkrommende hipheid.

OPENWERELD CO-OP SHOOTER
ARKANE AUSTIN
1-4 SPELERS
2023

COMPANY OF HEROES III

DE ÉCHTE SANDBOX



Een real-timestrategiegame rond de Tweede Wereldoorlog, dat vraagt een redacteur die er destijds zelf bij was, of toch zo goed als... enfin, Raf woonde de vorige twee Company of Heroes helemaal uit en dus stuurden we hem eropuit om wat nieuwe oorlogsherinneringen te maken.

"Een nieuwe Company of wat? Heroes zeg je? Wie zit daar op te wachten?" Nou, deze jongen dus. Ik heb met de vorige een dikke 1600 uren op de teller staan. Dat is niet crimineel veel, maar voor iemand die elke paar weken uit vrije wil – of omdat ene Wouter daarom vraagt – een nieuw game instapt, is het toch best wat. Dus ja, ik begon redelijk opgewonden aan mijn hands-on.

Geen kanonnenvoer

Company of Heroes is een real-timestrategietitel waarin het uitbouwen van je basis vrij beperkt blijft, maar tactisch wel gewicht draagt. De hoofdbrok van de gameplay focust op hoe je de units, die je uit die basis puurt, op het terrein inzet. Tanks en andere voertuigen bestuur je individueel, infanterie meestal in squads. De game houdt rekening met kalibers, elke unit heeft een individuele line of sight, het decor kan spectaculair en/of strategisch de vernieling in geknald worden en net zoals in de betere RTS'en zie je ervaring opbouwende units hier niet als vervangbaar kanonnenvoer.

De game telt normaal gezien een lineaire, vrij uitgewerkte singleplayer-campagne, co-op en competitieve multiplayer. Normaal gezien, want hoewel Company of Heroes III de kerngameplay van de voorgangers voortzet, is het verplaatsen van de actie naar het ondervertegenwoordigde strijdtoneel rond de Middellandse Zee (met veel Noord-Afrika) lang niet het enige waarin deze derde het verschil wil maken.



weetje • weetje

Met 93 procent op Metacritic staat Company of Heroes daar in de top 3 van best scorende real-timestrategiegames ooit.

Total Company of War Heroes

Zo legt de game voor het eerst een turn-based strategisch luik over de in real-time uitgevochten scenario's. Dat is te vergelijken met wat Total War doet. Daarbij schuif je diverse legereenheden over zo'n typische, in vakjes opgedeelde overzichtskaart. Daarbij hou je rekening met bevoorrading, eventueel ondersteuning door luchtmacht, schepen of andere artillerie en nog meer. Botst een van die legers op de vijand of een strategisch punt onder vijandelijke controle, dan wordt die confrontatie in real-time uitgevochten... en lijkt het weer 'gewoon' een traditionele Company of Heroes-game. Ik zeg meteen al dat ik die strategische bovenlaag nog niet zelf kon spelen, dus ik weet niet hoe lekker die draait en hoe je beslissingen daar impact hebben op de real-time-veldslagen. Dat maakt dat de vastgeroeste fan in mij toch licht ongerust blijft over dat turn-based-deel. Maar ik ben hier om te vertellen over de hoofdmoot, die wel min of meer hetzelfde gebleven is.

Tank aan de trekhaak

"Min of meer" is de juiste omschrijving. Na een volgens mij wat al te dramatisch introfilmpje werd ik als het Duitse Afrika Korps de Noord-Afrikaanse woestijn in gedropt.



Mijn missie: een brandstofopslagplaats en een treinstation veroveren van de Britse oppositie. Ik mocht zelf de volgorde kiezen. De tegenstand was pittig, maar niets waar ik veel moeite mee had. Eenmaal de twee zones onder mijn controle opende de map zich in noordelijke richting. Daar mocht ik eerst een dorpje met geweld Brexitten om daarna drie vijandelijke tegenaanvallen af te slaan. Deze operatie had een vrij hoog tutorial-gehalte, maar dan vooral gericht op Company of Heroes-veteranen. Dus niets over het veroveren van resourcepunten die je van olie en munitie voorzien. En ook niets over hoe je infanteristen optimaal gebruik laat maken van de dekking en achtergelaten vijandelijke hardware laat oprapen of bemannen. In de plaats daarvan werden we voorgesteld aan de mogelijkheid om grote stukken geschut trekhaaksgewijs achter zware vrachtwagens sneller over het terrein te verplaatsen. De meer realistische mobiliteit die artillerie hiermee krijgt, belooft volgens mij al een eerste interessante impact op de slagvelddynamiek.



Spatiebalk-generaal

We leerden ook hoe we nu voetsoldaten konden laten meerijden op tanks en hoe de tanks nu niet langer enkel een zwakkere achterkant maar ook kwetsbare zijkanten hebben. Dat zo'n zijdelingse treffer met zo'n cartoony sticker-effect wordt weergegeven, is wennen (en hopelijk nog niet definitief). Ook nieuw zijn de technische voertuigen die gehavende andere voertuigen zoals tanks op het terrein kunnen repareren, sneller dan engineers dat kunnen. Ze kunnen zelfs wrakken in veiligheid slepen. Meer dan in de voorgangers speelt het hoogteverschil een rol en in het voordeel van wie die higher ground heeft. Infanterie kan nu ook een gebouw 'breachen' waar een unit van de tegenpartij zich in verschanst, maar een vlammenwerper of het gebouw kapotschieten/bombarderen blijft uiteraard nog steeds een optie. En dan is er nog die full tactical pause. Sommige real-time-puristen zullen het er moeilijk mee hebben dat je met een druk op de spatiebalk de (singleplayer) vijandelijkheden op pauze kan zetten, waarna je op je eigen tempo een klein dozijn orders aan evenveel units kan geven. Orders die na nog een spatiebalk-tik simultaan uitgevoerd worden. Ik zie daar weinig verkeerds in, vooral omdat niemand je dwingt om er gebruik van te maken. Ach, ik ben misschien bevooroordeeld, maar wat het vertrouwde real-time-strategiestuk van Company of Heroes III betreft, zie ik over het algemeen weinig verkeerds. Resteert me enkel nog het verzoek aan de ontwikkelaars om het niet op te fukken in de eindsprint naar release. ★

"Wat het vertrouwde real-time-strategiestuk van Company of Heroes III betreft, zie ik over het algemeen weinig verkeerds."

DAK FTW?

Company of Heroes III wordt de eerste die al bij release vier speelbare facties zal tellen: Britten, Wehrmacht, Amerikanen en die DAK, of Deutches Afrika Korps. De ontwikkelaar belooft daarbij een groter verschil in speelstijlen en tactische opties tussen die vier partijen.





VERWACHTING RAF:
Zonder toegang tot die strategische turn-based-laag lijkt Company of Heroes III zijn unieke real-time-formule vooral te verfijnen en verdiepen. Fantastisch nieuws dus.

+ 110% Company of Heroes.
+ Verfijning en verdieping ipv verandering.
+ Strategische bovenlaag?
- Strategische bovenlaag?
- Sommige visuele effecten.

BASICS
STRATEGIE
SEGA
1-8 SPELERS
03-12-2022

VANAF NU WORDT HET... SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK DENK DAT ER ACHTER DE SCHERMEN WORDT NAGEDACHT OVER DE TERUGKEER VAN GOLDEN SUN. MISSCHIEN ALLEEN OP DE PLEE OF TIJDENS BEDRIJFSUITJES NA GENOEG FLESSEN SAKE..."



Peter houdt hoop dat de zon weer zal schijnen.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"MAAR HOE VET ZOU HET ZIJN ALS JE DE HELE MAP KAN OVERSTEKEN MET AZULA-ACHTIGE VUURSTUUR-TECHNIEKEN OF ZO'N TRADITIONELE STAFVLIEGER?"



Zeg CD Projekt Red, lezen jullie mee? Jacco en Cody hebben goud voor jullie.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"MOEST VOOR DE KRANT BEZIG VANDAAG :/"



Ik zal jou eens van krant maken! Uhh...

"NEON WHITE DUURDE IETS LANGER DAN VERWACHT."



Zeg, redacteuren moeten de smoesjes aan jóú geven, niet andersom.

"HET ARTIKEL IS IN HET DRIJFZAND DAT MIJN MAILBOX IS GEWORDEN VERZONKEN."



Altijd fijn, na je vakantie begroet worden door mailtjes van de eindredacteur.

REVIEWS

IN DIT NUMMER



OOK GESPEELD

- Portal: Companion Collection
- As Dusk Falls
- Final Vendetta
- Time On Frog Island
- Gwent: Rogue Mage
- Star Ship Troopers: Terran Command

WAAR BLIJFT DE NIEUWE GOLDEN SUN?

GAAT DE ZON OOIT WEER SCHIJNEN OP DEZE FRANCHISE?

Nintendo-fans willen 642 franchises terug zien komen op de Switch, maar eentje die al jaren bovenaan de wenslijsten prijkt is Golden Sun. Wat maakt deze turn-based JRPG-reeks zo bijzonder? En waarom durft Nintendo niet een vierde game te maken? Peter zet de serie in het zonnetje.

Golden Sun is een driedelige RPG-reeks ontwikkeld door Camelot Software Planning. Het combineert klassieke turn-based-gevechten met Zelda-waardige puzzels. In het geval van Golden Sun zijn de 'items' om de puzzels mee op te lossen je 'Psynergy'-krachten. Hoofdrolspeler Isaac kan bijvoorbeeld telekinese gebruiken om van een afstand met een magische hand voorwerpen te verschuiven. Mia bevriest ondertussen water om bijvoorbeeld een ijsbrug tussen twee platforms te creëren. En Ivan leest de gedachten van mensen om zo diverse geheimen te ontfutselen.

weetje • weetje

Camelot ontwikkelde samen met Shigeru Miyamoto ene Waluigi, omdat ze een tennispartner nodig hadden voor Wario in Mario Tennis 64. Wat een helden!

EARTH, WIND AND FIRE

De wereld van Golden Sun is er eentje van adepten. Deze mensen ontwikkelen Psynergy-krachten op basis van de vier basiselementen: water, aarde, vuur en lucht. En neeeee, lang geleden leefden de landen niet in harmonie en dat veranderde allemaal niet toen de vuurnatie aanviel. Golden Sun kwam vóór The Last Airbender! Al... schijnen er wel nieuwe Avatar-verhalen in ontwikkeling te zijn. FUCK! Waarom doet Nintendo niet hetzelfde met Golden Sun?!

Om die vraag te beantwoorden probeerde ik alle drie de games weer eens uit. Helaas zijn ze niet te koop in de eShop van de Nintendo Switch (wel in die van de Wii U, hahaha, topbedrijf!). Maar gelukkig had ik de drie games nog in een doos op zolder liggen, samen met mijn Game Boy Advance SP en Nintendo 3DS.

SAAI EN SPECTACULAIR

Wat gelijk opvalt aan de eerste twee Golden Suns is hoe verdomd















goed ze er nog uitzien op het kleine GBA-schermpje. Toegeven, de gameplay is heel erg traditioneel JRPG met turn-based gevechten. En mijn god, die games hadden een eindredacteur nodig, want de cutscenes zijn geestdodend traag. Maar de charme is nog intact en zeker ook het Djinn-systeem heeft de tijd prima doorstaan. Deze Pokémon-achtige wezens kun je in de hele game vinden via puzzels en gevechten. Ze helpen je personages versterken en als je verschillende elementen Djinn op een personage plaatst, verander je zelfs hun hele spreukenboek. Zo ontstaan unieke Psynergy-krachten, wat zelfs de deur opent voor nieuwe puzzels!

ADVANCE-GRAPHICS

Golden Sun en z'n vervolg Golden Sun: The Lost Age waren denk ik de perfecte RPG's voor hun tijd en dat is een van de grootste redenen waarom zoveel mensen ze nog een warm hart toedragen. De Game Boy Advance verscheen in 2001 en nog geen half jaar later lag Golden Sun in de schappen. Voor de jonkies: Nintendo verkocht de handheld met Super Mario-ports van onder andere Super Mario Bros. 2 en Super Mario World., met de boodschap: "Kijk, de Game Boy is nu sterk genoeg om soort-van-SNES-games na te bootsen."
En toen kwam Golden Sun zo van: "Fuck you met je SNES-games! We gaan voor een pseudo-3D-pixelstijltje en de combat is in een 3D-arena met een 360 gradencamera die dramatisch ronddraait en inzoomt bij aanvallen! En als je vuurballen gooit staan ze even stil in de lucht en draait de camera rond alsof je Neo uit de fucking Matrix bent! RAAAAAAH!!!" Ahum, dat dus, het was alsof Camelot zwarte magie had toege- »













» past op de GBA, zo indrukwekkend was Golden Sun tijdens z'n release.

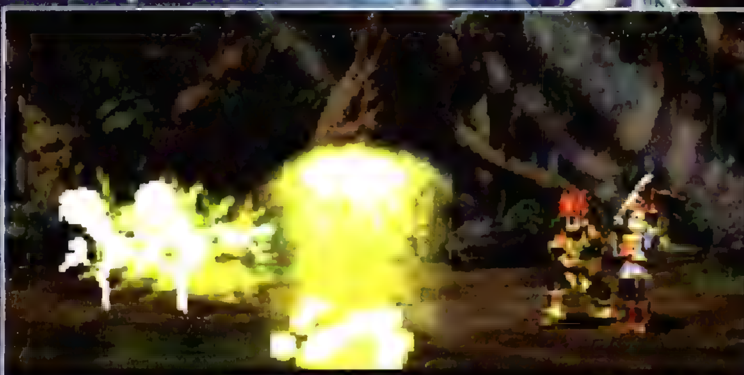
TWEE KEER ZO LEUK

Natuurlijk waren er wel degelijk beperkingen, en de ontwikkelaars moesten noodgedwongen hun avontuur in tweeën splitsen om het in een GBA-cartridge gepropt te krijgen. Vandaar dat The Lost Age in het begin veel meer meandert en het hoofdverhaal pas halverwege de game weer vaart maakt. Niet dat het me een reet kon schelen als klein jochie, want de gevechten en puzzels waren van dezelfde hoge kwaliteit. Bovendien lukte het Camelot om het vervolg binnen een jaar na de eerste uit te brengen. De meeste fans konden dus gelijk doorstoten en het hele Golden Sun-avontuur spelen.

De games verkochten ook keurig voor 2001-standaarden en passeerden de miljoenengrens. Dus waarom schreef Nintendo niet gelijk een cheque uit voor meer Golden Suns? Dat heeft hoogstwaarschijnlijk meerdere redenen. Ten eerste hadden de Camelot-ontwikkelaars er helemaal geen zin in. Uit diverse interviews blijkt dat ze uitgeput waren na de tweede Golden Sun en diverse medewerkers vertrokken zelfs uit het bedrijf.

MARIO DE BOOSDOENER

Maar misschien wel de belangrijkste reden: die vervelende Mario en al z'n hobby's! Sinds het Nintendo 64-tijdperk is Camelot namelijk de ontwikkelaar van Mario Golf en Mario Tennis. Beide series hebben sinds Golden Sun een nieuwe versie op vrijwel iedere console en handheld gekregen. Zelfs de Switch-games Mario Tennis Aces en Mario Golf: Super Rush dragen nog trots het Camelot-logo.



In deze games wordt natuurlijk een hoop moeite gestoken, maar ze zijn wel een tikkeltje makkelijker te maken dan een high-concept fantasy-RPG vol met originele personages en tonnen aan geschreven tekst. Het kostte Camelot zo'n vier tot vijf jaar aan research om de wereld van Golden Sun alleen maar als concept klaar te krijgen. Vandaar dat het oorspronkelijk als N64-game werd gepitcht.

De Mario-sportgames gaan daarentegen als een ingevette banaan qua verkoop; elk nieuw deel verkoopt gegarandeerd miljoenen! De nieuwste Mario Golf en Tennis verbroken zelfs alle persoonlijke records en staan volgens Nintendo's laatste cijfers ieder rond de 3 tot 4 miljoen verkochte stuks. Oftewel, Camelots andere grote series verkopen drie tot vier keer meer dan de Golden Sun-games. Dan is het best logisch dat Nintendo eerst vervolgen van die titels bestelt voor ze Camelot vragen om Golden Sun terug te brengen. Toch deed good guy Nintendo dat in 2010 en alle registers werden opengetrokken voor het DS-vervolg. Camelot kreeg een aanzienlijk hoger budget en ook veel meer ontwikkeltijd om Golden Sun: Dark Dawn tot in de puntjes af te werken.

DARK FLOP

En dan komen we nu bij de meest deprimerende reden













dat Golden Sun maar niet terugkomt: JULLIE KOCHTEN DE DERDE NIET, STELLETJE GRAFTAKKEN!!! Uhm... sorry, maar het doet nog steeds pijn. Nintendo heeft geen verkoopcijfers vrijgegeven, maar de meest accurate schatting is dat Golden Sun: Dark Dawn zo'n 700.000 stuks verkocht wereldwijd. Dat is matig voor een dure JRPG, maar het falen van Dark Dawn ligt wat ingewikkelder dan slechte verkoopcijfers. De fans die de game wél kochten hadden namelijk ook kritiek...

Toen ik Golden Sun: Dark Dawn voor het eerst speelde vond ik hem geweldig, maar nu ik hem opnieuw gespeeld heb, zie ik wel waar de lagere reviewcijfers vandaan komen. Dark Dawn verscheen na een lange afwezigheid en onder veel bombarie presenteerde het... meer van hetzelfde. Je speelt met de kinderen van de helden uit de eerste games, maar qua vechtstijl en zelfs persoonlijkheid zijn ze nagenoeg identiek aan de GBA-games. Zelfs wat frustrerende elementen keren terug, zoals de ellenlange tussenfilmpjes. En nog altijd met die irritante dialoogpiepjes, alsof je met natte vingers over de badkuip wrijft.

VERANDERD LANDSCHAP

Wat ook niet hielp was dat het gaminglandschap inmiddels sterk veranderd was. Er waren meer goede RPG's met uitdagendere gameplay om uit te kiezen voor je handheld. Dat kwam ook omdat Dark Dawn niet vroeg – zoals z'n voorgangers – maar laat in de productcyclus van de Nintendo DS kwam. En tot slot hadden de meeste DS-games in die jaren last van teleurstellende verkoopcijfers door uit de klauwen lopende piraterij via R4-kaartjes.

Dat Nintendo bedankte voor een vierde Golden Sun is nooit bevestigd, maar vrijwel zekerheid. Camelot schreef Dark Dawn met een open einde en de game hint een paar keer zelfs naar de terugkeer van bepaalde fanfavoriete personages voor een toekomstig avontuur.

HD-REMAKE?

Toch denk ik dat er absoluut achter de schermen wordt nagedacht over de terugkeer van Golden Sun. Misschien alleen op de plee of tijdens bedrijfsuitjes na genoeg flessen sake, maar Nintendo heeft de neiging om obscure franchises na een bepaalde tijd weer een kans te geven. Fire Emblem was bijvoorbeeld ook een paar jaar op sterven na dood en kreeg amper nieuwe delen. Dat is nu moeilijk meer voor te stellen.

Ik zet mijn geld op een HD-remake van de eerste twee Golden Sun-games. Niet alleen vreten nostalgische gamers die shit op, het is ook goedkoper voor Nintendo en geeft Camelot de kans de sleetse JRPG-formule te verbeteren. Het belangrijkste is dat ze weer de wow-factor terugbrengen naar Golden Sun, zodat het concurrenten (zie mijn Top 5) wegblaast op de Switch. Op z'n minst op visueel vlak, want wie staart er nou niet graag naar een mooi zonnetje? ✖

TOP 5 TURN-BASED JRPG'S OP NINTENDO SWITCH

Waarom wachten op de volgende Golden Sun als de Nintendo Switch vol staat met turn-based JRPG's? Deze vijf helpen je de zomer door!

1. Dragon Quest XI
2. Bravely Default 2
3. Final Fantasy X Remaster
4. Tokyo Mirage Sessions #FE Encore
5. Shin Megami Tensei 5

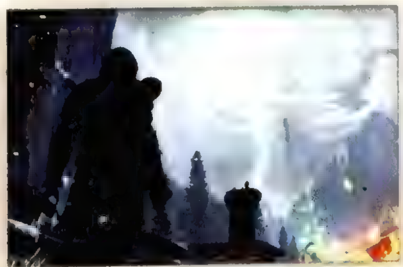




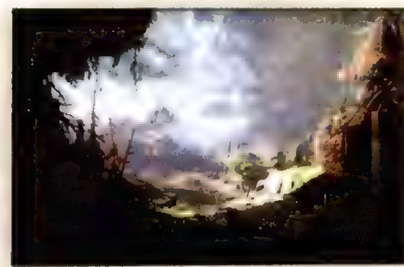
Het heeft ergens tussen de drie- en vierhonderd uur geduurd, verdeeld over acht jaar, maar inmiddels is Wouter ervan overtuigd: ondanks alle imperfecties – van eindeloos veel bugs tot slappe openwereld-mechanics – is Dragon Age: Inquisition een waar Game-monument. Lees het verhaal waarin hij vertelt waarom hij eigenlijk nog helemaal niet klaar is voor Dragon Age 4!

WOUTER Z'N GAME-MONUMENT

DRAGON AGE:









In november 2014 gaf ik de derde Dragon Age-game een 93. Maar dat was verre van het begin van mijn relatie met deze tijdverslindende RPG, want die gaat terug naar een jaar ver voor de geboorte van (waarschijnlijk) velen van jullie: 1998. Op het einde van een legendarisch goed gamejaar, met releases zoals Metal Gear Solid, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, StarCraft, Grim Fandango en Star Wars: Rogue Squadron, kwam namelijk nog even een van mijn all-time favoriete games uit: Baldur's Gate. Dit tactische avontuur is eigenlijk de digitalisering van het edele Dungeons & Dragons-rollenspel, met alle turn-based-regels, toverspreuken en lore stevig verankerd in de basis ervan. De game blies me omver toen ik een mannetje met een mat was, en vormde de onverwoestbare fundamenten van mijn hele liefde voor games. Net zoals het de basis vormde van een genre op zich: de BioWare-game.

Het tijdperk van draken breekt aan

Na de ontwikkeling van Neverwinter Nights verkocht BioWare z'n D&D-licentie aan Atari, maar de ontwikkelaar was niet van plan om voorgoed afscheid te nemen van fantasy. Want in 2004 werd Dragon Age onthuld, die pas vier jaar later een trailer kreeg en officieel Dragon Age: Origins werd genoemd. De eerste beelden die ik van deze veelbelovende titel zag waren ongeveer het coolste wat ik ooit had mogen aanschouwen: het was als Lord of the Rings, maar dan duizend keer sexyer en metal as fuck. De hype die ik in het daaropvolgende jaar voelde tot aan het moment dat ik de reviewcopy in mijn trillende vingers aannam, is moeilijk te beschrijven. Ik las het boek, maakte alvast wat characters aan in de vooraf verschenen character-creator en bereidde me geestelijk voor op een magische reis zonder weerga. Het was een beetje alsof ik sinds Baldur's Gate II: Shadows of Amn geen échte game meer gespeeld had, en Dragon Age: Origins me eindelijk weer zou herenigen met het medium waar ik zo van houd. Met zulke torenhoge verwachtingen was een tegenvaller bijna onvermijdelijk, maar ik stuitte op verre van een tegenvaller. In mijn review bekroonde ik Dragon Age: Origins met een 99 en schreef ik vervuld van blijdschap: 'Het tijdperk van knullige RPG's is voorbij, dit is de Dragon Age!'

Het Eerste Omstreden Cijfer

Mijn 93 voor Dragon Age 2 was lange tijd het cijfer dat ik het vaakst toegeworpen kreeg op een 'wat de fuck lul je met je review!?'-manier. Het was de 88 voor The Witcher 3: Wild Hunt van het begin van de jaren 10; ongeveer even omstreden onder de PUmmunity. In dit geval niet omdat het cijfer te laag bevonden werd, zoals bij The Witcher, maar vele RPG-liefhebbers vonden deze dikke Gold Award juist veel te hoog. Dragon Age 2 nam risico's, zowel in stijl als in inhoud, waar veel spelers van het eerste deel moeite mee hadden. Ik zelf minder, zoals het cijfer al aangeeft, hoewel ik moet toegeven







: INQUISITION

dat dit tweede deel het enige in de serie is dat ik nooit opnieuw heb gespeeld. Ik sta nog steeds achter de meeste cijfers die ik heb uitgedeeld tijdens mijn PU-carrière (en dat zijn er misschien wel honderden!), maar deze... Tja, het reviewproces was een beetje een gehaaste, waardoor ik vooral de matige side-content een beetje gemist heb, en door de vingers zag hoeveel minder episch deze game uiteindelijk was. De opmerking "BioWare heeft een risico genomen maar is, Maker zij dank, niet vergeten hoe je een fucking sterke RPG hoort te maken" uit mijn review was op zich geen onjuiste, maar een derde Dragon Age had hoe dan ook aardig wat goed te maken!

Rijp voor Inquisition

In de jaren tussen Dragon Age 2 en Inquisition leek de magie van BioWare steeds meer te wanen. Mass Effect 3 was niet het einde van de space-opera-trilogie waar mensen van hadden gedroomd, en met Star Wars: The Old Republic werd de hoop op een MMO waarin verhaal en persoonlijkheid eindelijk een centrale plek innemen de grond, met zachte doch dringende hand, ingedrukt. Dragon Age: Inquisition werd in november 2014 dus in een nogal negatief klimaat gereleased en ook ik stapte enigszins sceptisch de wereld van Thedas weer in. Deels omdat Dragon Age Keep, de site die de info van je vorige Dragon Age-avonturen moet verzamelen, op dat moment nog niet werkte, zodat ik AL m'n verhaalkeuzes opnieuw moest maken! Aangezien ik geen normaal persoon ben die het een beetje uit z'n hoofd en op gevoel had gedaan, heb ik beide voorgaande games geïnstalleerd, de betreffende »

DE DEAL MET DE DREAD WOLF

De insteek voor Dragon Age 4 is niet alleen intrigerend en enorm 'incrowd', maar tegelijkertijd een harde spoiler voor het einde van Dragon Age: Inquisition. Dread Wolf, de ondertitel van de komende Dragon Age, is namelijk een bijnaam voor Fen'Harel, een oeroude Elf-magiër die gezien wordt als de god van verraad en rebellie. Deze naam is gekoppeld aan een post-creditscène van Dragon Age: Inquisition, waarin blijkt dat een van je companions in de game, de tovenaar Solas, deze Dread Wolf blijkt te zijn. Dat is best wel een ding; niet alleen omdat hij verantwoordelijk is voor de dood van Flemeth, de moeder van een van de belangrijkste personages in Dragon Age-lore, maar ook omdat hij eigenlijk verantwoordelijk is voor het creëren van de Veil. Simpel gezegd betekent dit dat Solas de Big Bad is van de hele franchise! Inderdaad, een flinke plottwist (maar dan alleen voor iedereen die diep in de Codex gedoken is), maar ook een interessante belofte voor de toekomst van Dragon Age...







Journals geopend en elke keuze getracht op te zoeken. Gekkenwerk was het, wat ongeveer drie uur van m'n leven kostte. Maar hey, ik zat daarna wel weer vers in de hele Dragon Age-lore!

Imperfect Monument

Ik had dan ook zeker kritiek op Dragon Age: Inquisition, best wel veel zelfs. Qua graphics en de inhoud van de skilltrees was de game er namelijk nauwelijks op vooruit gegaan sinds het vorige deel, en ook noemde ik de menu's plus de vormgeving ervan 'niet spuuglelijk' en 'niet supersoepel en intuïtief' werkend. Dat is niet eens een compliment in Groningen. Maar uiteindelijk vielen die dingen totaal weg tegen de totale 'grandeur' van Dragon Age: Inquisition. De game kent grote ideeën, grote persoonlijkheden, grote gevolgen voor moeilijke keuzes en een gigantische spelwereld. En ja, daarbij was BioWare misschien net even té ambitieus, want om hun vele ideeën in een spel te kunnen verwerken, werd een soort RPG/openwereld-hybride verzonnen, een basis die nogal wat scheurtjes vertoonde. Dragon Age: Inquisition piepte en kraakte, bijna alsof het alle op elkaar inwerkende systemen niet meer aankon, met vele bugs en glitches tot gevolg.



Op de Dragon Age Wiki staat onder praktisch elke quest wel een lijstje bugs, waaronder redenen waarom iets niet wordt getriggerd of er een crash kan gebeuren. Pijnlijk, maar veel hiervan is gladgestreken en je kunt het BioWare moeilijk kwalijk nemen: ze móésten van uitgever Electronic Arts namelijk met de zeer problematische Frostbite Engine werken, wat nou niet bepaald een hemelse match was met de RPG-systemen van Dragon Age.

De Kunst van Dragon Age

Het is dus niet de techniek die van Dragon Age: Inquisition een Monument maakt, maar wel alles wat voor de game gemaakt is dat binnen de kunsten

INQUISITION EN THE WITCHER 3

Dragon Age: Inquisition heeft nooit de beste reputatie gehad, vooral omdat niet iedereen het zo'n meesterwerk vindt als ik. Deels komt dat ook door slechte timing, want ongeveer zes maanden na de release van de derde Dragon Age verscheen er een ander derde deel: het alom geprezen The Witcher 3: Wild Hunt. Wat deze RPG allemaal goed deed was een stuk evidenter, en Inquisition was al snel vergeten, en werd zwaar ondergesneeuwd door een titel die in principe heel anders was, maar toch een harde concurrent was.

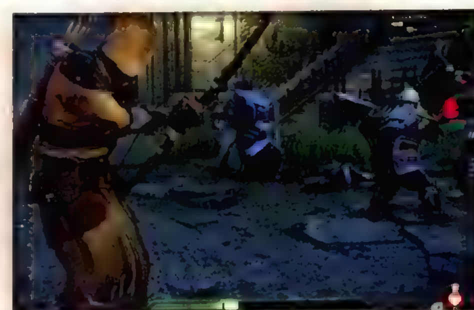
Het is ook geen wonder dat The Witcher 3 over het algemeen als de betere game wordt beschouwd. Per slot van rekening zat er geen gierige Electronic Arts achter de release van CD Projekt zijn game, zijn de sfeer en graphics een stuk overtuigender en is de combat laagdrempeliger, indrukwekkender en sneller bevredigend. Bovendien was BioWares voorkeur voor sterke vrouwen, soepel geaarde personages en seksueel unieke personages wat minder makkelijk te slikken voor veel mannelijke gamers dan The Witcher 3 zijn bloedmooie tovenaressen en chagrijnige mannen.















valt. Dit is bijvoorbeeld een van de weinige games waarin ik letterlijk alles lees; van notities in de Codex en achtergelaten briefjes die je gedurende sidequests tegenkomt, tot aan de beschrijvingen van missies op de War Table. En laat me je vertellen, dat is VEEL. Maar omdat het zo fucking goed geschreven is, met een gevoel voor sfeer en oneindig veel liefde voor de personages en de wereld, is bijna elk stukje tekst even meeslepend. Of het nou Hard in Hightown is, het boek van in-game character Varric, of het gesprekje tussen twee mages die te vinden is onder de beschrijving van een crafting-material genaamd Ghoul's Beard; niets is door een ongeoefende schrijfhand geschreven. Ook de muziek van Trevor Morris is onvergetelijk goed, met een themalied dat me elke keer in vervoering weet te brengen, sfeerverhogende bard-songs en een bijpassend stuk voor praktisch elke emotie die je tijdens het spelen voelt. Op het gebied van de teken- en schilderkunsten maakten de kleine schilderijtjes die voor de beschrijvingen van de personages en vijanden in de Codex gemaakt zijn enorm veel indruk. Sommige ervan zou ik met liefde inlijsten of op een T-shirt dragen - en ja, dat is een grote eer!

Epischer dan alles

Natuurlijk is er het verhaal van Dragon Age: Inquisition, dat zo mogelijk nog meer EPIC FANTASY schreeuwt dan Dragon Age: Origins. Het is een beetje te vergelijken met het plot van Stranger Things seizoen 4: een voormalige magiër en priester, totaal misvormd omdat hij middels een onheilig ritueel het dromenrijk genaamd 'Fade' heeft weten binnen te dringen, probeert een god te worden door de 'sluier' tussen de werkelijkheid en de Fade te vernietigen. Gevolg: heel veel demonen en globaal gesodemieter, wat de speler moet zien te fixen door een 'Inquisition' op te richten. Deze organisatie doet uiteindelijk de meest indrukwekkende shit, zoals het tegengaan van de moord op de laatste Old Gods, draken slayen als een malle, een burgeroorlog in Orlais voorkomen en vele allianties smeden. Nee, dit is geen klein verhaaltje, dit is een combo van Game of Thrones-achtige politiek gecombineerd met een Lord of the Rings-stijl-strijd tegen Het Kwaad. De manier waarop deze oorlog wordt uitgevochten, is wat mij betreft de belangrijkste reden waarom deze game zo ont-zet-tend goed is. Op de laagste moeilijkheidsgraden vormt de combat een soort trage, beetje saaie hack-'n-slash, maar zodra je Hard en Nightmare durft aan te gaan heb je te maken met diepe, bloedstollende strategie. In de moeilijkere gevechten kan elke seconde van twijfel funest zijn en kan de keuze tussen de ene spell of de andere het verschil van tussen leven en dood betekenen. Ik houd intens veel van deze real-timegevechten die ik, dankzij de magie van de pauzeknop, eigenlijk als turn-based speel.

Niet klaar voor de wolf

Nu, bijna acht jaar na de release van Dragon Age: Inquisition, blijft de game me verbazen. Zo hebben de toevoeging van DLC's zoals The Descent en Jaws of Hakkon voor een paar nieuwe, legendarische momenten gezorgd, die me waarschijnlijk altijd bij zullen blijven. Een onvergetelijk gevecht in de Deep Roads bijvoorbeeld, waarbij de schier oneindige aanwas van Darkspawn zo genadeloos was, dat een tot dusver nooit eerder geziene spelmechaniek m'n enige redding bleek te zijn... na UREN van radeloosheid! Nog steeds ben ik op Nightmare-moeilijkheidsgraad naar twee dingen aan het toewerken: de Trespasser-content, dat me een bevredigender einde heeft beloofd waarin alle companions een mooie rol schijnen te hebben. En het gevecht met Hakkon Wintersbreath, de taaiste draak van de game. Mede daarom pak ik al acht jaar met enige regelmaat Dragon Age: Inquisition op en geniet Ik er intens van, iets dat geen andere game 'm na doet. En dat terwijl ik nog niet eens de multiplayer langer dan tien minuten gespeeld heb! Nee, om eerlijk te zijn is het wat mij betreft prima dat Dragon Age: Dreadwolf nog wel even op zich laat wachten: ik heb nog wel wat Achievements te halen in dit ware Game-Monument. ✖





WHAT'S THE TEA?

39 PROCENT VAN DE NEDERLANDERS HEEFT EEN SPELCOMPUTER

Uit een recent onderzoek blijkt dat twee op de vijf Nederlanders een spelcomputer in huis heeft. Laura en Alie bespreken onder het genot van een kopje thee hoe dat kan, of gaming populairder is dan vroeger en of ze nog raar worden aangekeken als ze anderen vertellen dat ze gamen.





Hoi Laura, twee op de vijf Nederlanders heeft dus een spelcomputer in huis! Bij mensen tussen de 18 en 35 loopt dat percentage zelfs op tot bijna 60 procent van de huishoudens. Had jij dat verwacht?



Haaai Alie! Echt veel mensen hebben er een, hè? Toch kan ik 't me zeker door corona extra voorstellen. Maar gaat dit ook om oude Game Boys die ergens op zolder liggen?



Dat staat helaas niet in het onderzoek. Het is daarom ook wel jammer dat er niet werd gevraagd hoe vaak de mensen nog op hun spelcomputer spelen. Maar zelfs dan: zoveel mensen met een spelcomputer kende ik niet toen ik opgroeide.



Ja precies, hoeveel tijd spenderen mensen er nog aan? Ik had wel een beetje geluk vroeger. M'n broer is zeven jaar ouder en die had eerst een NES en toen een SNES. M'n beste vriendje/buurjongen ook, dus er werd om mij heen veel gegamed.



Dat is tof! Mocht je van je broer wel op zijn consoles spelen? En vond je het meteen leuk? Ik kende eigenlijk niemand met een console. Gelukkig leek het mijn moeder wel heel leuk voor me, zodat ik al heel jong een NES kreeg. Daarom wilde iedereen ook altijd bij mij komen gamen!



Ja, mijn ouders moesten er soms wel aan te pas komen hoor, maar er werd veel Super Mario Bros. gespeeld! Luigi forever. Ik vond gamen op Nintendo meteen tof. Op PC moest ik even wennen omdat m'n broer vrij heftige games speelde, zoals Quake, Doom en Duke Nukem. Wat heb jij een geweldige moeder! Gamede ze wel eens mee?



Haha nee, dat vond ze te moeilijk. Mijn opa wel! Die vond Super Mario Bros. ook helemaal leuk. Denk je trouwens dat gamen meer mainstream is geworden dan toen wij opgroeiden? Niet alleen voor kinderen, maar ook voor volwassenen? Of word je toch nog wel eens raar aangekeken als je vertelt dat je gamet?



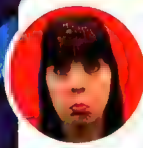
Haha wat tof! Kon hij het een beetje? Ik denk dat gamen veel meer mainstream is geworden! Niemand vindt het nog echt raar. Plus: er zijn zoveel platforms bijgekomen. Kijken mensen jou nog raar aan?



Ik was 4 toen ik begon met gamen, dus ik gaf mijn opa sowieso de controller wel eens om de lastigere stukken te doen, haha! Ik denk dat gamen zeker meer mainstream is geworden. Mensen kijken me nog wel eens raar aan, maar dan wel op een positieve manier, omdat ze het heel tof vinden dat een vrouw gamet. Dat was vroeger wel anders! En ja, wat je zegt over die platformen klopt zeker. Nu we het daar toch over hebben: uit hetzelfde onderzoek bleek dat PlayStation de marktleider is in Nederland. Bij 60 procent van de mensen die een console thuis heeft staan, gaat het om een PlayStation-console. Daarna volgt Nintendo met 53 procent. Tot slot Xbox met 23 procent. Toegegeven: het scheelt niet veel tussen Nintendo en Sony, maar ik had verwacht dat de meerderheid van de mensen een Nintendo-systeem zou hebben. Verbazen de cijfers jou ook?



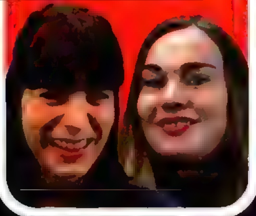
Ja, ik vind het bizar! Zeker als je bedenkt dat je ook nog 3DS hebt, enzovoort. PlayStation lijkt me ook voor een leek wat minder laagdrempelig, waardoor het me verbaast. Aan de andere kant kun je die als een soort mediacenter gebruiken en dat zullen mensen waarschijnlijk erg handig vinden. Wat denk jij dat de reden is dat PlayStation zo populair is?



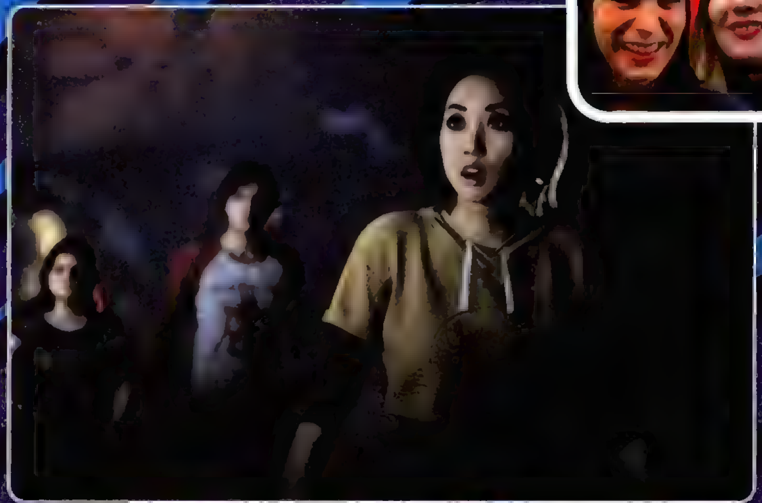
Ik denk dat PlayStation ook wel aantrekkelijk is vanwege de exclusives. Daar zitten toch wel echte must-haves tussen. Daarnaast gaan de cijfers dus misschien niet alleen over current-genconsoles. Daarom zullen er ook veel mensen met die bizar veel verkochte PS2 tussen zitten. Heb je een verklaring voor het gat naar Xbox? En dat terwijl ik toch heel veel mensen, waaronder ook jij, altijd zo enthousiast hoor over Game Pass?



Ik denk dat Microsoft toch iets te veel op Amerika gericht is. Weet je hun E3-presentaties nog? Die gingen toch altijd een deel over dingen die niet op Nederland van toepassing waren. Game Pass en de verdere internetontwikkelingen helpen het hopelijk recht te trekken.









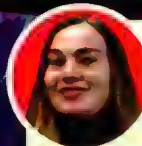
Marketingtechnisch kan het bij Microsoft een stuk beter. Ik denk dat veel mensen die niet zo met gaming bezig zijn niet eens van het bestaan van Game Pass weten. Terwijl een PS-exclusive natuurlijk meteen aansprekend is voor iedereen. Uit de enquête kwam ook naar voren dat veel ondervraagden meerdere consoles in bezit hebben. Ik weet dat jij nu alle drie de current-genconsoles in huis hebt, maar is dat altijd al zo geweest?



Nee zeker niet! Ik heb hele generaties overgeslagen. Wel altijd op de PC doorgegamed. En het later gelukkig ingehaald.



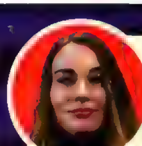
Same hier. Ik heb jarenlang alleen Nintendo-consoles gehad en zeker ook veel op PC gegamed. Het is daarom ook wel jammer dat PC-gaming niet werd meegenomen in het onderzoek. Hoeveel mensen zouden er dan in Nederland gamen, denk je? En meteen even een gewetensvraag: moeten we mensen die af en toe een spelletje spelen op social media of via hun telefoon ook meenemen?



Ja, mensen die op hun PC Patience spelen, en Candy Crush op hun telefoon, kunnen wel tot gamers worden gerekend. Ik denk dat je vooral moet kijken naar het aantal uren dat mensen erin steken om te bepalen hoe hevig ze met die hobby bezig zijn.



Ja, tijdsduur zou wel een goede indicatie zijn. Ik wil sowieso de term 'gamer' niet gatekeepen ofzo. Als je je een gamer voelt, vind ik dat prima. The more the merrier, toch? Dat brengt me eigenlijk ook meteen bij het laatste feitje uit het onderzoek dat ik met je wil bespreken. Van de mensen met een spelcomputer geeft bijna driekwart minder dan 20 euro per maand uit aan games. Bijna een derde besteedt maandelijks tussen 1 en 20 euro. En dat terwijl een nieuwe AAA-game al minstens 60 euro kost. Zouden het dan toch vooral de oude Game Boys zijn die mensen op zolder hebben liggen?



Hmm ja, ik dacht ook even aan Game Pass: als je zo'n streamingabonnement hebt, dan hoef je weinig geld te spenderen aan games. Aan de andere kant is het gamelandschap de laatste tijd ook wat stilletjes. Geef jij veel uit aan games per maand?





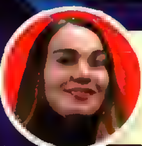
Ja, helaas krijg ik ze niet allemaal cadeau zoals onze hoofdredacteur! Dus het is maandelijks wel een van mijn grootste kostenposten. Afgelopen week heb ik bijvoorbeeld The Quarry, Fire Emblem Warriors: Three Hopes en Vampire: The Masquerade - Swansong gekocht. Bij jou valt dat met Game Pass misschien wel mee?



Oh je bent wel stukken fanatieker dan ik, hoor! Ik speel vaak langer dezelfde games, dus ik koop er denk ik naast de games die ik review een stuk of tien per jaar. Ben nu nog steeds met Lego Star Wars: The Skywalker Saga bezig bijvoorbeeld.



Wat lekker om zo'n game helemaal kapot te spelen. En zo zie je dus wel dat die 20 euro per maand misschien helemaal zo laag dus nog niet is... Het is maar goed dat ze mij niet bevraagd hebben. Dat had het hele onderzoek vertekend, haha!



Haha, misschien hadden mensen je dan wél gek aangekeken door je gamehobby! ✖

DE DIEPERE LAGEN VAN CUPHEAD

HOE TIJDEN VAN WANHOOP ZIJN VERWERKT IN EEN JOLIGE PLATFORMER

'Don't deal with the devil' is niet voor niets de subtitel van Cuphead. De game leert ons, met name via de personages, dat gokken over het algemeen weinig goeds brengt. Voordat hij aan de Delicious Last Course begint probeert Dwayne de diepere lagen van het origineel bloot te leggen.



Als je net als ik Cuphead hebt verslonden, heb je vooral geworsteld met die verrekte moeilijkheidsgraad en je verwonderd over de prachtige animaties en geweldige muziek. Het verhaal lijkt in eerste instantie niet veel om handen te hebben, maar als je de eindbazen en hun arena's goed bekijkt leer je stiekem best veel over de inspiratie die de makers hebben genomen uit de echte wereld en de connectie van alle personages met de grote schurk: de duivel. Tijd om samen eens lekker te theoriseren!

Laten we beginnen met de twee hoofdpersonen: de broers Cuphead en Mugman. Op een goede dag belanden ze in het casino van de duivel, waar ze meespelen met het gokspel Craps, ook wel Seven of Eleven genoemd. Het tweetal krijgt de smaak flink te pakken en blijft maar winnen, wat de aandacht trekt van floormanager King Dice en zijn baas, de duivel. Laatstgenoemde biedt de broertjes een lucratieve kans: de volgende worp met de dobbelstenen is goud waard. "Gooi je goed, dan krijg je alle rijkdom in het casino", grinnikt de duivel. "Maar als je worp slecht is, dan heb je voor altijd een schuld bij mij!"

Verblind door gierigheid gaat Cuphead akkoord en natuurlijk pakt de beslissing slecht uit voor de broertjes: de duivel beïnvloedt de worp, waardoor ze eigenlijk nooit hadden kunnen winnen. Als gevolg zitten ze met een gi-





gantische schuld bij de duivel, en zoals altijd weet de kwaadaardige genius wel een manier om de schuld in te lossen. In de Inkwell Isles wonen allemaal schuldenaren van de duivel, die weg zijn gerend voor hun schuldeiser. Cuphead en Mugman moeten binnen 24 uur hun zielen verzamelen en dan worden ze (misschien) van hun schuld verlost.

GROOTS EN DEPRESSIEF

Het lijkt een flinterdun narratief excuus voor een doldwaze reis door de Inkwell Isles, die bezaaid liggen met zeer uitdagende eindbazen. Het verhaal gaat nooit dieper in op wie de eindbazen precies zijn en hoe ze precies in het krijt zijn komen te staan bij de duivel. Duidelijk is dat ze in ieder geval, net als Cuphead en Mugman, allemaal een deal hebben gemaakt met de duivel. Maar waarom? Ging het bij de eindbazen ook om geld of misschien om de krachten die zij hebben wanneer ze het opnemen tegen Cuphead en Mugman? Voor zowel monetair gewin als het verkrijgen van superkrachten valt iets te zeggen. De gebroeders Moldenauer, drijvende kracht achter Studio MDHR, hebben voor Cuphead heel veel inspiratie gehaald uit de tekenfilms van Fleischer Studios - eveneens gerund door twee broers - uit de jaren 30. Die studio is verantwoordelijk voor de wereldberoemde cartoons van Betty Boop, Popeye en Superman. En net als vooral bij Betty Boop het geval is, zijn de tekenfilms soms behoorlijk duister, met thema's als alcoholmisbruik, mishandeling en seksueel geweld.

Dat is op zich geen verrassing: in de jaren 30 van de 20ste eeuw woedde de Grote Depressie, een wereldwijde monetaire crisis die ook de Verenigde Staten hard raakte. Daarnaast had de VS in de dertiger jaren te maken met een drooglegging: de productie en verkoop van alcohol was toen verboden. Als gevolg gingen mensen illegaal alcohol stoken en drinken, vaak in georganiseerde, verborgen cafés. En daar werd natuurlijk ook bij gegokt. Want ja, je problemen wegstoppen door te drinken en te gokken is vrij makkelijk, toch?

DRANK EN ROOK

Kortom, de grote depressie dreef mensen tot wanhoop en escapisme. En wie zou de lucratieve deal van de duivel nou niet afslaan als er totaal geen perspectief is? Ik zie in Cuphead dan ook een mooie allegorie voor die roerige jaren 30: in wezen is het een verhaal over twee jongens die door gokken in de problemen komen.

Dit wordt nog eens extra ondersteund door de verschillende







arena's van de eindbazen in Cuphead. Neem Ribby en Croaks, een van de eerste baasgevechten. De twee knokkende kikkers bevecht je in een soort theater, waar iedereen op de achtergrond zit te drinken en te roken. En wat dacht je van de allereerste eindbaas, The Root Pack? Deze groep gigantische groenten met bovennatuurlijke krachten bevindt zich - hoe kan het anders - op het platteland.

En waar werd de Grote Depressie ingeluid? Onder meer bij de Amerikaanse boeren die na de Eerste Wereldoorlog met gigantische overproductie van met name graan zaten. Tot die tijd verleende de VS veel voedselhulp aan Europa, dat jaren gebukt ging onder de Eerste Wereldoorlog. Het was weliswaar de grote beurskrach van 1929 die de financiële wereld echt in een crisis stortte, maar de eerste voortekenen kwamen van het platteland.

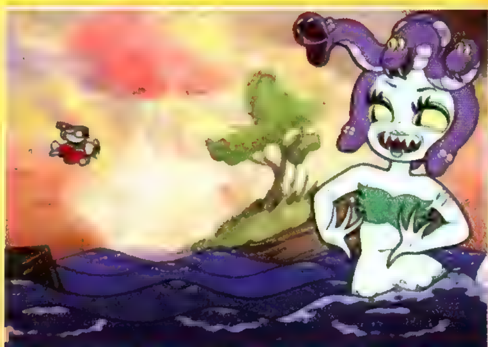
WITH GREAT POWER, COME HEAVY DEBTS

Cuphead speelt zich dus overduidelijk af tegen de achtergrond van de Grote Depressie, maar het zou uiteraard ook kunnen dat de eindbazen om andere redenen naar de duivel zijn gestapt voor een overeenkomst. Misschien wilden zij graag superkrachten hebben, en wie kan die nou beter faciliteren dan de duivel zelf?

Neem bijvoorbeeld Grim Matchstick, de driekoppige draak waar je in de tweede wereld tegen vecht. Uit zijn game-over-quotes blijkt dat hij stottert. ""Don't m-m-m-misunderstand my flames -- I just meant fun and games." Grim stotterde en had daardoor weinig vriendjes, dus gaf de duivel hem drie hoofden zodat hij niet alleen hoefde te zijn. En de Root Pack-groenten wilden wellicht betere oogsten, wat verklaart waarom ze zo groot zijn. Zo heb je nog verschillende motivaties voor allerlei andere eindbazen in Cuphead. De blauwe blob Goopie Le Grand had genoeg van al het stuiteren en wilde graag leren boksen en uiteindelijk zelfs doorleven na zijn dood, wat verklaart waarom hij in zijn gevecht evolueert van stuiterbal naar bokser, naar levende grafsteen. Allemaal het werk van de duivel, natuurlijk.

DE TOFSTE CUPHEAD-BAZEN VOLGENS DWAYNE

Cala Maria in 'High Seas Hi-Jinx!'. Laat je niet misleiden door deze Medusa-achtige zeemeermin, ze doorloopt tijdens het vlieggevecht een monsterlijke transformatie.



Beppi the Clown in 'Carnival Kerfuffle'. Van kwade clown naar meedogenloze zweefmolen. Wat heb ik lang vastgezeten op Beppi, zeg! Vooral zijn laatste en schermvullende fase is enorm lastig met allerlei vliegende vijanden.



Werner Werman in 'Murine Corps'. Wat moet je beginnen tegen een bruine rat die overduidelijk nog in de Eerste Wereldoorlog leeft? Met zijn Pruisische helm en geïmproviseerde soepbliktank vond ik hem een van de meest originele en interessante eindbazen.





GEWELDDADIGE LUSTEN HEBBEN RAMPZALIGE EINDES

De uitspraak 'These violent delights have violent ends' wordt uiteindelijk waarheid voor de duivel. Cuphead eindigt, zoals het begint, in het casino van de duivel. Hier wordt wederom duidelijk dat hij zowat de belichaming is van de financiële crisis van de jaren 30.

In het baasgevecht 'All the Bets are Off', tegen zijn handlanger King Dice, vecht je letterlijk tegen een sigaar, glazen drank en levende casinofiches, en zijn de achtergronden bezaaid met gokkende, drinkende en rokende individuen, vaak zonder gezicht. Het moge duidelijk zijn: in het casino van de duivel gokt iedereen zijn ellende weg, ongeacht afkomst.

Als er één les is die Cuphead ons bij monde van de duivel leert, is het de meest letterlijke uit de subtitel: al zijn de verlokkingen in zware tijden gigantisch, gokken en drinken lost niets op. Het maakt de ellende vaak alleen maar groter. ✖



MARVIN REVANCHEERT ZICH MET...

THE SECRET OF MONKEY ISLAND &

REVANCHE RUBRIEK

Ron Gilbert keert dit jaar terug naar Apeneiland met Return to Monkey Island, en die game wordt een direct vervolg op de eerste twee Monkey Island-games. Reden voor Marvin om zich te revancheren, want hoewel hij niet vies is van adventuregames en point-and-click, had hij wat volgens velen de allerbeste is nog nooit gespeeld.

Game: The Secret of Monkey Island & Monkey Island 2: LeChuck's Revenge
Release: Oktober 1990 & december 1991
Reden van niet spelen: Ik was -4 jaar oud toen de eerste game uitkwam.
Verouderd: Kei- en keihard, maar dat betekent niet dat er totaal geen plezier meer uit te halen valt. Voor de modernere gamer kan ik de Special Editions aanraden, want het verhaal en de humor zijn nog om te smullen (zeker in deel 1).
Aanrader: Alleen als je net als ik al een hoop adventure-/point-and-click-games hebt gespeeld en wilt meemaken welke game de standaard heeft neergezet, of als de humor je enorm aanspreekt.

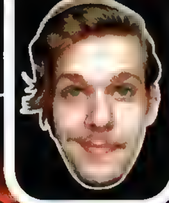
Dit is niet mijn eerste revanche, maar wél de eerste voor twee games die uitkwamen voordat ik uhh... uitkwam. Of voordat het eerste nummer van dit prachtige blaadje überhaupt verscheen. The Secret of Monkey Island stamt namelijk uit 1990. De adventuregame van Lucasfilm Games zette het adventuregenre op zijn kop door niet alleen een van de beste point-and-click-games ooit te zijn, maar ook een van de grappigste. Alleen kijk ik er dus niet naar met een nostalgische bril, ik heb de game letterlijk nooit een kans gegeven. Kan ik er dertig jaar na dato wel nog plezier uit halen?

MY NAME'S GUYBRUSH THREEPWOOD

Nou, die eerste minuten in The Secret of Monkey Island waren... best wel fantastisch. De muziek in het openingsscherm had mij meteen te pakken: enorm jolige deuntjes die toch uitstekend bij een piratengame passen en de sfeer gelijk goed neerzetten. Ik moet je hier wel gelijk doorverwijzen naar het kader, want de muziek in de Special Edition van deze games is anders dan in de originele – ook al zou ik beide varianten zo aan m'n Spotify-playlist toevoegen. Die muziek zet de toon van de game gelijk goed neer, dit is namelijk helemaal geen serieuze aangelegenheid.
In The Secret of Monkey Island speel je als Guybrush Threepwood - Peepwood? Mr. Spicecake? Droopface? -, een niet al te snuggere doch continu vrolijke man die op een dag wakker wordt en besluit dat hij piraat wil worden. Niet zomaar een piraat, maar de allerbeste die ooit geleefd heeft. De piraatste piraat. Guybrush moet daarvoor drie piratenleiders van zijn piraterigheid overtuigen, en krijgt een stel opdrachten mee. Wat volgt is een avontuur met flink wat wendingen, waarin je onder andere op zoek gaat naar een schat, helpt in een circus, probeert erachter te komen wat de fuck je met een rubberen kip met een katrol in het midden moet, een gevangene helpt ontsnappen, vecht met beledigingen, onderhandelt met een stereotype autoverkoper (maar dan voor een boot), een

SPECIAL EDITION

The Secret of Monkey Island en Monkey Island 2: LeChuck's Revenge zijn al dertig jaar uit en dus nogal verouderd. Toch is meer dan tien jaar geleden een Special Edition uitgebracht die de graphics een flinke opknapbeurt geeft, al zijn de meningen nogal verdeeld over welke versie je zou moeten spelen. Zeker de mensen die het origineel hebben gespeeld vinden de nieuwe artstijl niet te pruimen, en dat snap ik wel. Het is immers ontzettend cartoony en de originele graphics zijn – hoewel verouderd – nog altijd ontzettend charmant. Desalniettemin gaat mijn voorkeur uit naar de graphics van de Special Edition; die zien er een stuk beter uit op een groot scherm en vooral de extra details in de spelwereld vind ik onmisbaar. Het grote voordeel van de SE is dat je on-the-go kunt schakelen tussen de nieuwe en de oude graphics, maar naarmate de game vorderde betrapte ik mezelf erop dat ik steeds minder vaak terugschakelde.
Op het gebied van gameplay zou ik de Special Edition zelfs cruciaal noemen voor nieuwe spelers. Veel van de handelingen die je uitvoert en de systemen waar je mee werkt zijn enorm verouderd. Zo duurt het gerust vijf minuten voordat je om Monkey Island (TM) heen vaart met je bootje, en als je net even niet goed oplet, een item vergeet op te pakken of per ongeluk de verkeerde kant oploopt ben je zo een kwartier tot een half uur verder. Dat soort kleine dingen zijn opgelost in de Special Edition en maken de 'verouderde' aspecten van de games een stuk draaglijker.
Ook zit er een hint-systeem in de Special Edition, waardoor je eigenlijk totaal niet meer naar online guides hoeft te zoeken als je moeite hebt met de games. Bij The Secret of Monkey Island vond ik de puzzels en opdrachten wel aardig recht voor hun raap, maar zeker in deel 2, met al zijn eilanden waar je tussen moet varen en waarin je continu moet backtracken, zijn die hints meer dan welkom.
Dan is er ook nog een verschil in de muziek, en weer geven veel mensen een voorkeur aan de originelen. Vooral deel 2 staat bekend om zijn muziek, omdat die als eerste game een speciale engine bevatte die de muziek tussen alle verschillende scenes en locaties aan elkaar wist te knopen. En da's best indrukwekkend voor 1991. Toch vind ik de Special Edition niet onder doen voor de originelen, en het klinkt zó anders (een stuk voller en moderner) dat ik de nieuwe muziek een uitstekende toevoeging vind.
Het allerbelangrijkste in deze Special Edition is voor mij echter de voice-acting. De originele game had helemaal geen voice-acting, de speler moest dus volledig afgaan op de tekst, maar de voice-acting in de SE voegt een hoop charme en humor toe. Acteur Dominic Armato is een fantastische Guybrush, en ik kan na het uitspelen van beide games eigenlijk niet meer zonder zijn onschuldig klinkende vertolking van de superpiraat. De deadpan-humor uit de games wordt ook alleen maar versterkt, en de vele uiteenlopende stemmen passen perfect bij de absurde en hilarische personages die deze games rijk zijn.







MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE





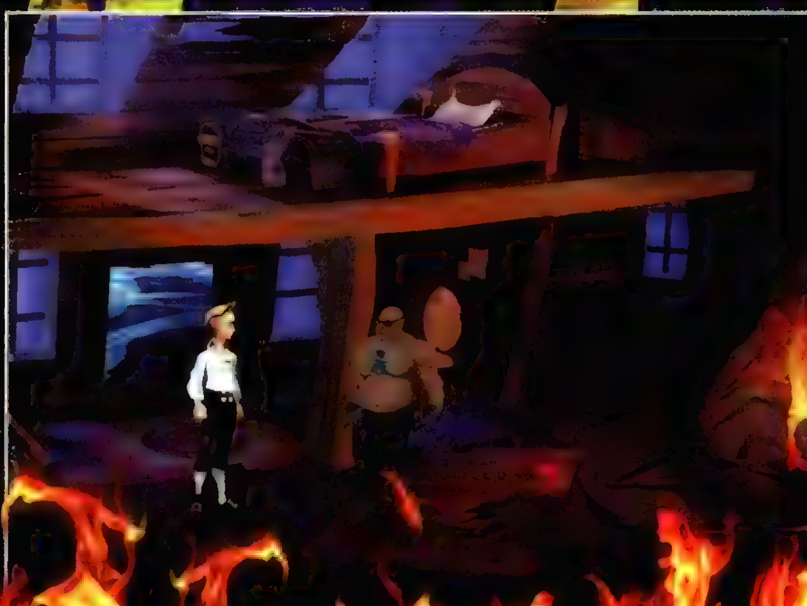
crew van totaal ongeïnteresseerde 'piraten' samenstelt om je liefje te redden en uiteindelijk naar Monkey Island (TM) vaart om daar gevangen genomen te worden door kannibalen die toch maar geen vlees meer eten omdat ze aan hun gezondheid denken.

VLOERINSPECTEUR

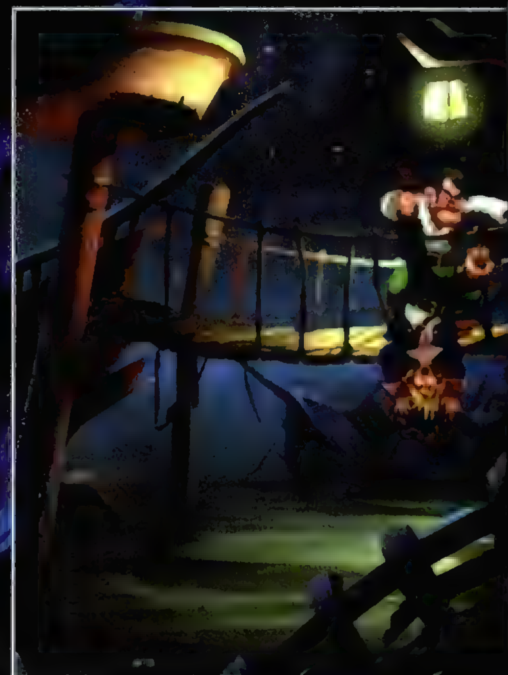
Al bij de eerste dialoog in The Secret of Monkey Island wist ik zeker dat deze game helemaal in mijn straatje past. Je loopt een oude man tegen het lijf die op zee uitkijkt om het eiland (níét Monkey Island (TM)) te beschermen, maar volledig de verkeerde kant opkijkt zodra Guybrush – Thriftweed? – tegen hem begint te praten. Guybrush legt uit dat hij een piraat wil worden, en de oude man zijn antwoord raakte voor mij precíés de humor-sweetspot: "Je lijkt meer op een vloerinspecteur." Ik had nooit verwacht dat ik dertig jaar na dato nog zo hard en vaak zou lachen; deze game is zo droog, en de personages kunnen zó cru uit de bocht komen, dat het in combinatie met Guybrush zijn onschuldigheid en naïviteit alsnog een ongeëvenaarde ervaring oplevert. In ieder geval wat de humor en het verhaal betreft.

Wat ik vooral knap vind voor een game uit 1990 is hoe hij continu met je verwachtingen speelt, en telkens weet te innoveren. Dat gebeurt op het gebied van gameplay, maar ook bij de humor; »









» en de combinatie daarvan. Zo is er een hilarische sequentie in het huis van de gouverneur, waar Guybrush inbreekt om het een of ander te stelen. Je gaat een kamertje in, maar de camera blijft in de gang staan, waarna de game als het ware de besturing overneemt en er een gevecht tussen Guybrush en de sheriff start. Onderaan het scherm staat telkens welke handelingen je kunt uitvoeren, maar dat wordt nu dus al automatisch gedaan: 'Push red button' – "Not the red button!". 'Look at Yak' – "It's a big, ugly, hairy yak wearing some wax lips.". 'Use heavy chair with sheriff' – "TOK".

FAVORIETE MONKEY ISLAND-MOMENTJES

- My name is Guybrush Threepwood. Prepare to die!
- De fantastische voice-acting, vooral van Guybrush.
- Guybrush' voortdurende onkunde. Zo heeft Elaine zichzelf al gered als je eindelijk het einde bereikt.
- "Insert disk 36 and press button to continue."
- Mijn aapmaatje, die in ruil voor vijf bananen een heel eiland met me over liep.
- De briljante niet-kannibalistische kannibalen en "Look behind you, a three headed monkey!"
- "No animals were harmed during the production of this game."

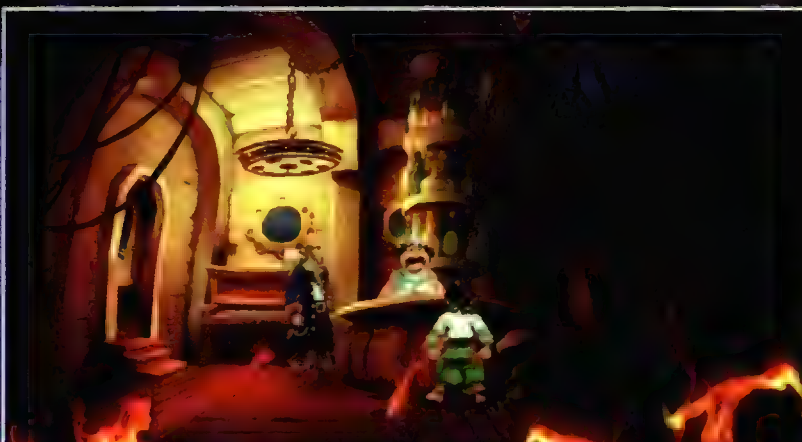
OMSLACHTIG

Aan de gameplay van The Secret of Monkey Island kan ik eigenlijk nog steeds niet wennen. Ja, ik heb menig point-and-click-game gespeeld, en ja, ik kwam de games zonder al te veel problemen door. Maar als je mij nu vraagt om een item met een object in de spelwereld te combineren, dan kan ik je garanderen dat ik eerst een minuut door alle opties heen scroll. Onder in het beeld (in de originele game) staan namelijk alle handelingen die Guybrush kan uitvoeren: Give, Open, Close, Push, Pick up, Look at, Talk to... Dat is verdomd omslachtig (en de verwarrende keybinds helpen ook niet). Ook de uitwerking van Insult Swordfighting, het vechten in deze game, is nogal vervelend. Conceptueel vind ik piraten die elkaar niet met een zwaard maar met beledigingen te lijf gaan fantastisch, maar de manier waarop je nieuwe beledigingen en comebacks op die beledigingen leert, is weer erg omslachtig. Je moet namelijk net het geluk hebben dat een piraat waartegen je vecht een belediging gebruikt die jij nog niet kent, zodat jij die later weer tegen een ándere piraat kunt inzetten, en moet dan hopen dat hij er iets op terug heeft te zeggen. Gelukkig zijn de puzzels in Secret of Monkey Island wel heel logisch, of in ieder geval aardig lineair; spullen die je vindt zal je bijna altijd gelijk nodig hebben, en je hoeft bijna nooit te backtracken. En als dat wel moet, snap je heel goed waaróm.

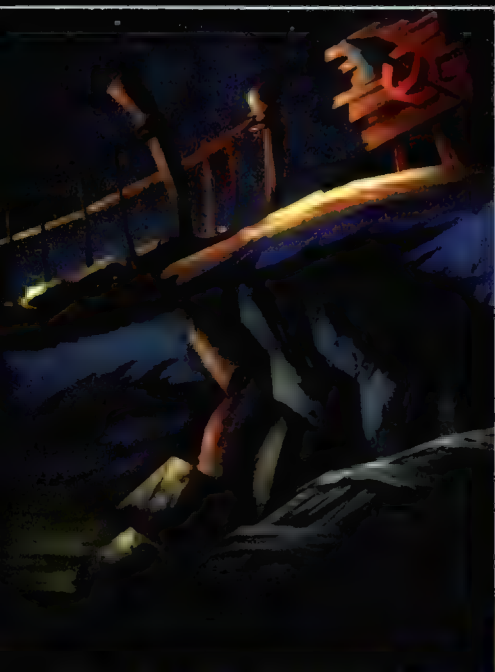
MINST FAVORIETE MONKEY ISLAND-MOMENTJES

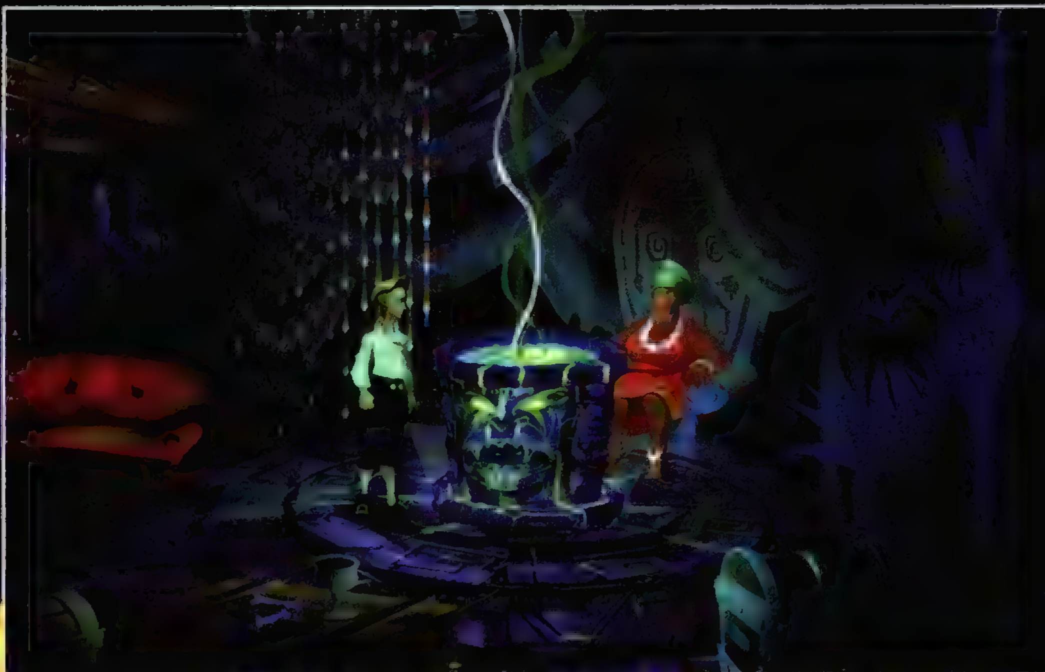
- Insult swordfighting en de omslachtige manier van insults verzamelen.
- Backtracken tussen verschillende eilanden in Monkey Island 2.
- De close-ups van personages in de Special Edition. Brrr.
- Over Monkey Island lopen en eromheen varen met je bootje, handelingen die de Fellowship of the Ring nog laten blozen.
- De Monkey Wrench-puzzel in deel 2, die ik zonder hints nóóit had opgelost.

Datzelfde geldt niet voor Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, waarin Guybrush verschillende eilanden bezoekt en regelmatig met een nieuw item naar de andere eilanden terug moet reizen om te checken of hij er daar iets mee kan. Wat betreft de puzzels zelf vind ik dit deel ook veel minder goed - heel vanilla en recht voor hun raap, behalve een bepaalde puzzel met een hand en een deur waar ik nu nog witheet van word. En nu ik eraan terugdenk kan ik me er ook bar weinig herinneren, terwijl deel 1 wel uiterst memorabele puzzels heeft. Daar staat dan weer tegenover dat de controls van deel 2 een stuk moderner zijn, zo krijg je bijvoorbeeld een wiel met opties te zien als je





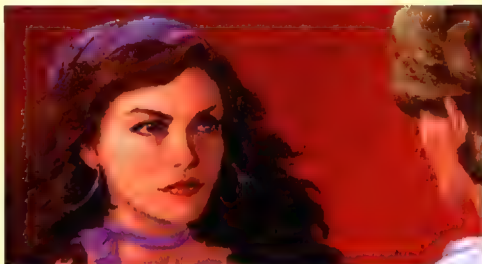




over een object heengaat met je muis, wat een stuk beter werkt dan alle opties die ik hiervoor beschreef.

MINSTE MONKEY ISLAND

Het is niet voor niets dat ik het grootste deel van deze Revanche over The Secret of Monkey Island praat, want die is in mijn optiek een stuk leuker en vooral verrassender. Het is ook opmerkelijk dat de ontwikkeling van deel 2 al een maand bezig was voordat deel 1 überhaupt uitkwam, wat mogelijk de verschillen verklaart. Natuurlijk heeft het er iets mee te maken dat ik de deadpan-humor al wel doorhad tegen de tijd dat ik aan deel 2 begon, maar ik vind de shift in toon in LeChuck's Revenge vooral erg opvallend. Deel 2 is namelijk een stuk serieuzer, en Guybrush is niet meer de happy-go-lucky guy uit deel 1 (op een gegeven moment danst hij met z'n dode ouders, hoi). Hij is een wat oudere piraat, eentje die zelfs LeChuck zou hebben vermoord, en het fortuin dat hij daaraan overhield heeft duidelijk geen goede invloed gehad op zijn persoonlijkheid. Niet alleen Guybrush zelf komt heel anders uit de verf in dit deel, ook het verhaal is een stuk serieuzer. Desalniettemin is dit nog steeds een hilarische game (zo gaat Guybrush op zoek naar een schat genaamd 'Big Whoop'), begrijp me niet verkeerd, maar het komt wat grover uit de hoek. Zou ik 'm alsnog aanraden? Als je deel 1 leuk vindt, zeker, al moet je wel realiseren dat deel 2 een van de meest controversiële eindes ooit heeft (zie kader). ✖

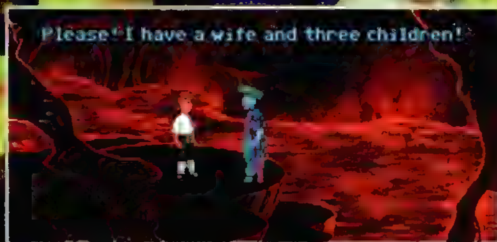




DAT EINDE, HE

Poeh, dat einde van Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, he! Ja, dat is me nogal wat, maar zonder dat compleet onverwachte einde – SPOILERS VOLGEN –, waarin LeChuck ineens de broer van Guybrush blijkt te zijn, zou ik dit verhaal nooit typen. Na die onthulling zijn de twee ineens weer kinderen, en lopen ze door een pretpark met hun ouders. De vier lopen uit beeld, maar niet voordat Chuckie nog even naar de speler kijkt en zijn ogen rood beginnen te gloeien. Die twist komt zo keihard uit de lucht vallen dat LeChuck's Revenge dertig jaar later nog heftige discussies oplevert. Sommigen vinden het einde briljant, anderen vinden dat het nergens op slaat, zeker omdat er in de dertig (!!!) jaar daarna niets meer mee is gedaan. Monkey Island 3 gaat niet verder waar het eindigde, dus waarom is het einde wat het is?

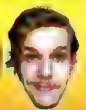
Nou, Ron Gilbert, de maker van de eerste twee Monkey Islands, had misschien wel een idee over welke kant hij het verhaal op wilde sturen, maar kreeg nooit de kans het af te maken. Tot dit jaar. Zijn nieuwe game Return to Monkey Island begint namelijk waar LeChuck's Revenge eindigde, en als je die game van plan bent te spelen, dan kan ik je aanraden om gelijk deel 1 en 2 te halen. Ik ben in ieder geval enorm benieuwd hoe Gilbert hier een logisch vervolg op gaat maken – of juist niet, want het zou ook geheel in stijl van Monkey Island zijn om in een "direct vervolg" even keihard te fucken met al onze verwachtingen.







THE SECRET OF MONKEY ISLAND



SCORE 85

The Secret of Monkey Island is nog altijd een fantastische ervaring, en zelfs als je hem nu voor het eerst speelt wordt duidelijk waarom deze game zo gewaardeerd wordt en waarom hij belangrijk was voor het adventuregenre. De achterhaalde gameplay (dat toch verrassend uit de bus kan komen!) wordt meer dan goedgemaakt met een hilarisch verhaal vol onverwachte wendingen.

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE



SCORE 75

Ondanks zijn controversiële einde is Monkey Island 2: LeChuck's Revenge een grappige adventuregame die vrolijk voortborduurt op de humor van deel 1. Qua toon geef ik de voorkeur aan zijn voorganger, en de puzzels zijn ook een stuk minder memorabel in LeChuck's Revenge, maar de game staat wel garant voor twee avondjes spelplezier.

CODY EN JACCO'S DROOMGAME

AVATAR THE SEARCH OF RU



Cody en Jacco dromen al jaren van een weergaloze Avatar-game. Deze maand krijgen ze bij hoge uitzondering de kans om hun pitch op papier te zetten. Thanks Wouter!

DE DROOM



Dit wordt natuurlijk niet de eerste Avatar-game ooit. In het verleden zijn er zeker al tien verschenen, maar veel verder dan de klassieke tie-in-vorm is het nooit gegaan, met uitzondering van Platinum Games' The Legend of Korra tenminste. Begrijp me niet verkeerd, zeker als young megafan geniet je daar prima van, maar om ze een verrijking van de franchise te noemen… nee.

Dat terwijl het allang niet meer zo is dat het vertalen van een film- of seriefranchise hoeft op te houden bij een simpele tie-in-opzet. Kijk naar de prachtige verhalen die games als Marvel's Spider-Man en Star Wars Jedi: Fallen Order vertellen. Dát willen we. En met het oprichten van Avatar Studios, het gerucht over vier (!) nieuwe Avatar-games én het momentum dat de serie heeft vanwege het Netflix-effect, wordt het tijd om onze droomgame te pitchen. Toch, Jacco?



weetje • weetje

Er gingen 181 Avatars vooraf aan Aang.

BREATH OF THE AVATAR



Ja. Er is natuurlijk maar één manier waarop een Avatar-game gaat werken: als openwereldgame. Een Zelda: Breath of the Wild-achtige openwereldgame weltеverstaan, waarin je als bender de verschillende elementen in de natuur beïnvloedt. Wat nou als je hele rotspartijen uit de grond kunt stampen, een heel bos in de hens kunt steken of voor jezelf een pad van ijs over het water maakt? Dat zou gevechten met andere benders niet alleen interessanter maken, maar ook een heel nieuwe dimensie geven aan het verkennen. Ik zie het al voor me: in een uitgestrekte weide plots een ruïne ontdekken, daar een stalen bal naar een hendel navigeren en vervolgens de waterbending-scroll van een legendarische krijger ontdekken.



Dan moet je nu niet stoppen met tikken, ik zat er net lekker in! Maar inderdaad, een openwereldgame is de enige optie. Hoe creëer je anders dat typische vrijheidsgevoel waarin het bronmateriaal uitblinkt? Het mooie aan die opzet is ook dat we de bestaande wereldkaart kunnen gebruiken als ingame map, en daarmee direct ons speelveld afbakenen. Denk wel dat 'ie in Unreal Engine 5 moet gaan draaien trouwens, want we willen natuurlijk dat de gehele kaart speelbaar is.

En eigenlijk wil je de Spirit World er ook bij betrekken, dus daar komt wel wat rekenkracht bij kijken, vrees ik. Maar hoe vet zou het zijn als je de hele map kan oversteken met Azula-achtige vuurstuurtechnieken of zo'n traditionele stafvlieger? Onderschat niet hoe belangrijk het is om een fun-element aan je traversal toe te voegen, kijk maar naar titels als Just Cause en Spider-Man.



weetje • weetje

Momo en Naga waren de eerste (concept) dieren in het Avatar-universum, en zijn gebaseerd op de kat en hond van bedenker Bryan Konietzko.





WELKE BENDER ZIJN WE?



Cody kan niet anders dan een vuurmeester zijn, alleen al door z'n relatief korte lontje (ik zeg relatief!). Vuur kan meer kapot maken dan je lief is, maar onder controle is het natuurlijk ook een prachtig element. Cody is energiek, gedreven en, ja, een vurige vuurman.



Kort lontje? KÓRT LONTJE?! We kunnen niet allemaal zoveel zelfbeheersing en geduld hebben als een watermeester zoals jij, Jacco. Al kent water veel verschillende vormen en kan het naast sympathiek ook levensgevaarlijk zijn. Dus als het stormt of vriest, zou ik vooral bij Jacco uit de buurt blijven.







EÉN AVATAR, VIER NATIES



Oké, nu is het zaak om onze fantasie om te zetten in een lopend verhaal, en dat begint bij het kiezen van een protagonist(e). In onze Avatar-game speel je als So, een vuurmeester die is opgegroeid op Ember Island, een belangrijke handelspost aan de noordkust van de Vuurnatie. In deze setting leren we het hoofdpersonage van de game kennen, vergelijkbaar met het eerste uur van bijvoorbeeld The Legend of Zelda: Windwaker. Spelers krijgen in deze proloog alle tijd en ruimte om het eiland en de besturing te ontdekken, terwijl ze luisteren naar van die typische tienergesprekken tussen So en zijn iets oudere broer Ru.

We maken vervolgens een korte sprong in de tijd, en leren dat So zijn dagen tegenwoordig zonder Ru spendeert. Ru is jaren geleden ontvoerd tijdens een inval van het strijdlustige Aarderijk, en om hem terug te halen traint So dag in, dag uit. Op zijn dag van vertrek naar het Aarderijk onthult zijn moeder echter haar grootste geheim: alle profetieën wezen erop dat Ru de volgende Avatar in de cyclus is. Maar diep van binnen weet ze dat die niet kloppen. So is de nieuwe Avatar, met jaren aan kennis en vaardigheden om in te halen...



weetje • weetje

Er bestaat geen speelfilm van Avatar. Echt niet, hoor!



En BAM: jij blijkt de Avatar te zijn! Grootste verrassing sinds de Kanto-regio in Pokémon HeartGold en SoulSilver. Opeens gaat de game maal vier: je reist naar alle naties om de elementen te leren en ontvangt drie extra skilltrees met waardevolle moves tijdens je reis. Daarbij ontmoet je langzaam jouw Team Avatar, een bende onwaarschijnlijke leermeesters die vrienden voor het leven worden – plus een Turtle Duck genaamd Li als spirit animal. En het beste: we houden de twist honderd procent geheim in de marketing, en sturen iedere journalist die het durft te spoilen in de review naar Lake Laogai.

En natuurlijk volg je verhaalmissies, maar zit de game ook bomvol KWALITATIEF HOOGSTAANDE zijmissies. Echt waar hoor: all killer, no filler. Als Avatar ben je immers voorbestemd om mensen – en geesten – dichter bij elkaar te brengen. Onze Avatar-game werpt daarom duivelse kwesties in je schoot, zoals hulpeloze doch ondankbare burgers, discriminatie tegen non-benders in het leger, een gekwelde plaaggeest die dorpen teistert en nog veel meer verhalen die de wereld van Avatar nog verder uitdiepen. Met toestemming van makers Michael Dante DiMartino en Bryan Konietzko, natuurlijk...

EÉN AVATAR, VIER NATIES



Tja, wie moet deze game maken? Diep in m'n hart gun ik het CD Projekt Red, mits ze wat expertise op het gebied van physics-based openwereldgames en, uhm, QA-tests aan boord halen.



En de naam?
Avatar: The Search of Ru. Briljant.



Briljant.

AVATAR-RENAISSANCE

Dat er een soort Avatar-renaissance gaande is zuigen we natuurlijk niet uit de duim. The Last Airbender knalde gelijk naar nummer 1 toen het op Netflix verscheen, waarna het bedrijf zelf een live-actionserie in gang zette. Die is inmiddels verlaten door bedenkers DiMartino en Konietzko, die bij hun eigen Avatar Studios werken aan onder andere drie (2D-)animatiefilms en volgens geruchten vier games met een nog onbekende ontwikkelaar: een mobiele titel, een RPG, een MMO en een onbekende titel.

Verder is er een podcast die elke aflevering behandelt en de cast interviewt, gaat Dark Horse nog keihard met de comics en komt het derde boek - The Dawn of Yanchen - deze zomer uit.



RAIDERS OF THE LOST GAMES 2

THE DEVELOPERS OF DOOM

Net als Indiana Jones krijgt Raiders of the Lost Games een sequel! Peter onderzoekt in deze rubriek hoe het gaat met langverwachte games die inmiddels een legendarische status hebben bereikt. Komen ze nog wel uit of blijven ze voor altijd mythes?

Pikmin 4

DE LEGENDE

Jaren geleden onthulde Shigeru Miyamoto al dat er aan een nieuwe Pikmin wordt gewerkt en dat dit vrijwel direct gebeurde na de lancering van Pikmin 3. Inmiddels zijn we nog steeds Pikmin 4-loos en daar heb ik flink de pik in, min... uh, man!

MIJN RAPPORT

Miyamoto vertelde ruim vijf jaar geleden aan Eurogamer dat de ontwikkeling van de nieuwe Pikmin voorspoedig verliep. Dus dat was een fucking leugen! Of bedoelde hij eigenlijk Pikmin 3 Deluxe, die in 2020 uitkwam? Is het allemaal een dom misverstand dat er aan Pikmin 4 gewerkt zou worden? Ik vrees van wel, want Miyamoto heeft tegenwoordig gamedevelopment op een laag pitje staan en richt zich liever op pretparken bouwen en dikke jonko's roken met Donkey Kong-stemacteur Seth Rogen. Althans, dat zou ik doen als ik een Mario-film met Seth zou maken. Dan zou ik Pikmin 4 ook negeren als ik hem was.

CONCLUSIE:

Vaporware.





Star Wars Eclipse

DE LEGENDE

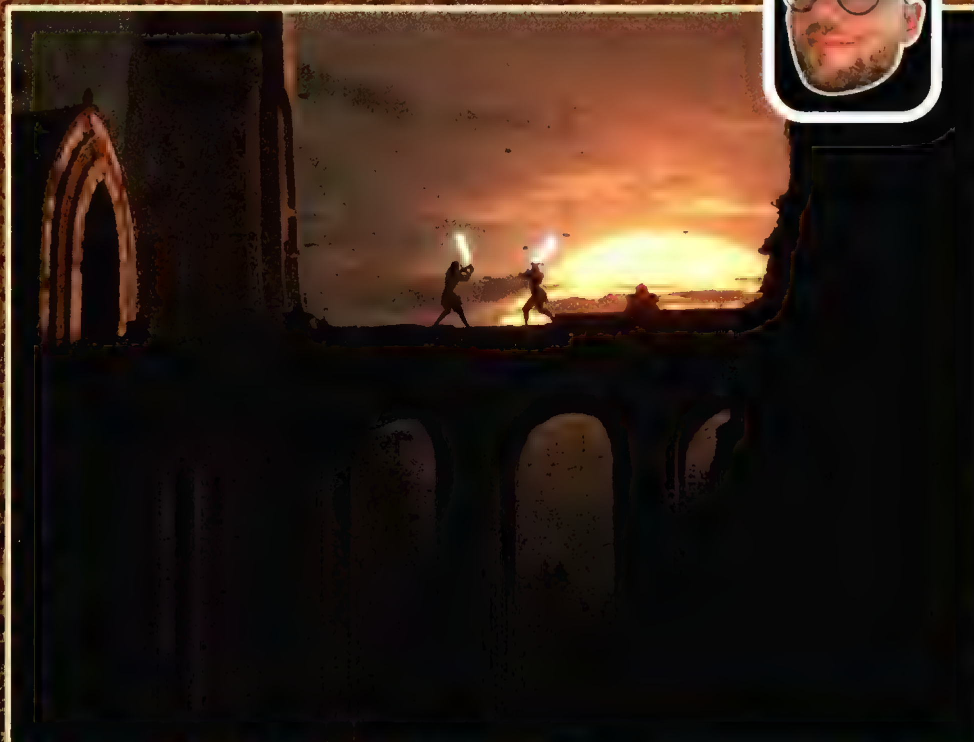
Star Wars Eclipse is vrij recent aangekondigd met een geile CGI-trailer, maar werd al gauw in de categorie 'gaat nooit gebeuren' gestopt. Dat komt omdat Franse ontwikkelaar Quantic Dream door Franse media beschuldigd is van een slechte werkcultuur waarin met name vrouwen slecht behandeld worden. Hoe dan ook, Star Wars Eclipse belooft een typische Quantic Dream-game te worden. Dus met filmische scènes, vertakkende scenario's en dialogen waar George Lucas zich nog voor schaamt.

MIJN RAPPORT

Quantic Dream bevindt zich nog steeds in een juridische strijd met de media, die klokkenluiders speelden, en beschuldigt ze allemaal van smaad. Van Le Monde hebben ze gewonnen en van Mediapart verloren. Veel ontwikkelaars zouden echter al hun conclusies hebben getrokken, beweert de doorgaans betrouwbare insider Tom Henderson. Hij schreef dat Quantic Dream de grootste moeite heeft om z'n studio's uit te breiden met nieuw personeel. Star Wars Eclipse is dan ook niets meer dan een CGI-trailer en de game kan zomaar pas in 2027 klaar zijn. Verleng dus gerust je Disney+-abonnement als je nieuwe Star Wars wil.

CONCLUSIE:

Development hell!





Dead Island 2

DE LEGENDE

Dead Island was een groot succes en dus bestelde Koch Media meteen Dead Island 2. Dat was in 2016, dus ik neem het je niet kwalijk als je deze sequel vergeten bent. Dus wat is er met Dead Island 2 gebeurd? Leeft de zombiegame nog of is 'ie dood? Of is 'ie in een staat tussen dood en leven? Uh, ik weet effe niet hoe je die staat normaal noemt.

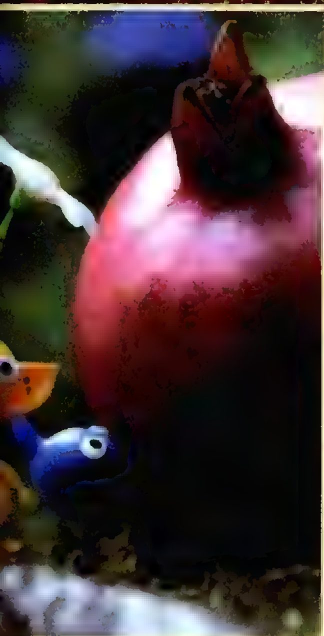
MIJN RAPPORT

Fans kunnen kreunen van opluchting, want volgens meerdere Amerikaanse journalisten kan Dead Island 2 zomaar later dit jaar opnieuw aangekondigd worden. Ook bij de meest recente Embracer Group-presentatie bevestigde Deep Silver opnieuw dat Dead Island 2 nog niet dood is. De reden voor de extreem lange ontwikkeltijd is omdat ze hem twee keer afgeschoten hebben. Studio Yager zou hem eerst maken, maar die stapte ervan af vanwege creatieve meningsverschillen. Sumo Digital was de tweede keus, maar die beet z'n tanden er ook op stuk. Inmiddels probeert Deep Silver hem intern te maken met een eigen studio en dat gaat hopelijk wel goed. Maar voor nu schaar ik hem nog onder development hell.

CONCLUSIE:

Development hell!







Prince of Persia: The Sands of Time Remake

DE LEGENDE

Het had een slam dunk moeten worden: de meest geliefde Prince of Persia een waardige remake geven. The Sands of Time Remake werd in 2020 aangekondigd met video's, trailers en alles. Alleen daarna trok Ubisoft het project terug en verplaatsten ze de ontwikkeling van hun studio's in Mumbai en Pune naar Montréal. Een reden en nieuwe releasedatum zijn nog niet gegeven.

MIJN RAPPORT

Er zijn geen bronnen die het bevestigen, maar het is een redelijk veilige conclusie dat Ubisoft schrok van de negatieve fan-backlash. De Sands of Time-remake ziet er dan ook weinig indrukwekkend uit en komt qua graphics niet eens in de buurt van andere recente Ubisoft-games zoals Assassin's Creed Valhalla en Far Cry 6. Ik vermoed dat de remake grotendeels opnieuw wordt gedaan, ondanks dat Ubisoft zegt dat ze het werk van de eerste studio's voortzetten. De tijd wordt door Ubi teruggedraaid als... als... uh, iets dat de tijd terug kan draaien. Sorry, ik ben NIET op dreef vandaag, met mijn analogieën. Maar Ubisoft Montréal heeft veel ervaring met de Prince of Persia-reeks, dus ik zie deze game zeker uitkomen.

CONCLUSIE:

Hij komt!





Star Citizen

DE LEGENDE

Hield jij ook zo van oldschool science-fiction-RPG's met vette tussenfilmpjes a la Privateer? Nou, Star Citizen brengt dat terug met hulp van crowdfunding! De productie van de game begon in 2011 na ruim 2 miljoen dollar te hebben verzameld en de ontwikkelaars schatten dat de game waarschijnlijk in 2014 klaar zou zijn. Nu heb ik mijn wc-kalender al een tijdje niet omgeslagen, maar ik geloof dat we dat jaar al gepasseerd zijn.

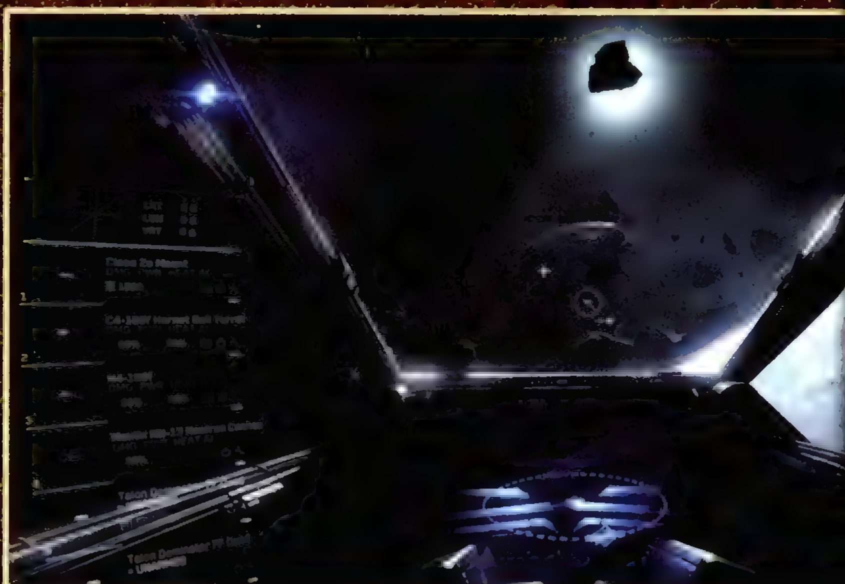
MIJN RAPPORT

Star Citizen is nog steeds in ontwikkeling en de Alpha-build is speelbaar, maar er hangt een hoop bitterheid omheen. Veel backers zijn boos omdat features steeds worden uitgesteld of omdat ze moeite hebben hun geld terug te krijgen. De ontwikkelaars zitten met de handen in het haar en hebben de roadmap flink uitgekleed om controverse te voorkomen. Ondertussen harken ze geld binnen via de verkoop van schepen en andere troep voor Star Citizen. Daardoor is het budget ontploft tot meer dan 400 miljoen dollar, wat het een van de duurste games ooit maakt. Het is zeker de duurste development hell die ik ooit gezien heb! Maar je kan er wel je eigen plekje in kopen. Ik noem het geen vaporware, want er is zeker een speelbare build beschikbaar, maar het kan nog wel tien jaar duren voor het universum af is. En dan heb ik het nog niet eens gehad over de singleplayer-campaign Squadron 42, die ook beloofd is.

CONCLUSIE:

Development hell!





Nieuwe BioShock

DE LEGENDE

BioShock was een tijdje een van de heetste franchises van de gamesindustrie, maar met het vertrek van bedenker Ken Levine bleef het jaren doodstil. Hoe kon 2K Games dat goudklompje zomaar laten vallen?

MIJN RAPPORT

Dat vonden ze bij 2K Games ook een hele goede vraag en ik denk dat we eerder dan later een grote aankondiging van ze kunnen verwachten! Niet alleen werkt Netflix aan een BioShock-film, er wordt sinds 2019 gewerkt aan een nieuwe game in het universum. Een dubbele Californische studio genaamd Cloud Chamber is uit de grond gestampt voor de klus. Het gerucht gaat dat we later dit jaar de officiële onthulling krijgen. Over de setting wordt nog wild gespeculeerd, maar de meest recente koffieleut is dat we ons thermo-ondergoed moeten aantrekken voor Antarctica. Daar loop ik warm voor.

CONCLUSIE:

Hij komt!





Nieuwe Ken Levine-game

DE LEGENDE

"Tjeeminee Peter, nu je het toch over Ken Levine hebt, wat is er eigenlijk met hem gebeurd?" Goed dat je het vraagt, andere Peter! Ken had na BioShock Infinite de wereld aan zijn voeten, dus het is opmerkelijk dat deze gamedeveloper nog niets nieuws heeft aangekondigd. Nou ja, BioShock voor de PS Vita telt technisch nog mee, maar die is zo ongelofelijk keihard morsdood dat ik hem niet eens z'n eigen verslag geef! Laten we eens kijken naar wat er nog meer rondcirculeert over Ken.

MIJN RAPPORT

Helaas weinig goeds, als je een kritische reportage van Bloomberg moet geloven. Begin dit jaar onthulde de krant met vijftien (ex-)medewerkers gesproken te hebben van Kens nieuwe studio Ghost Story. Die vertelden dat hun eerste game een sciencefiction-shooter wordt op een ruimtestation, met een BioShock-achtig sausje. Werken met Ken Levine is alleen bloedirritant omdat hij een enorme perfectionist is. Daarom is de game nog steeds in ontwikkeling terwijl hij al in 2017 (!) uit had moeten zijn. Uitgever Take-Two blijft het project schijnbaar steunen in de hoop dat ze een nieuwe megafranchise van Ken Levine krijgen. Wanneer de game klaar is blijft onzeker, want Ghost Story zou een groot personeelstekort hebben. Drie keer raden waardoor.

CONCLUSIE:

Development hell!

Golden Sun 4

DE LEGENDE

Golden Sun: Dark Dawn voor de Nintendo DS was de grote terugkeer van de JRPG-serie en eindigde zelfs met een cliffhanger. Maar wie dacht dat Camelot binnen een jaar met een Lost Age-achtig tweeluik zou komen, kwam bedrogen uit. Nintendo heeft nog steeds geen Golden Sun 4 aangekondigd.

MIJN RAPPORT

Ik kan wel vier pagina's volschrijven over wat er precies met Golden Sun aan de hand is. Uh wacht effe, Wouter appt me. Oh pagina 38 t/m 41 waren al gereserveerd voor een Golden Sun-reportage? En de deadline is over één uur?! FUUUUUUUUUCK! Ik moet NU schrijven! Maar eerst een 30 minuten-powernap.

CONCLUSIE:

IK HAAT DEADLINES. ✖



MEER DAN VERMAAK

HOE PERSONA 5 LEERT DAT HET LEVEN NIET ALTIJD LEUK IS, MAAR VOL ZIT MET LESSEN

De talloze uren die hij Persona 5 heeft gespeeld hebben een diepe indruk op Dwayne gemaakt. De game benadrukte voor hem dat het leven niet altijd pret is en soms zelfs volkomen kut kan zijn. De manier waarop je daarmee omgaat en wie je op jouw levensweg bijstaan maken echter het verschil.

Toen ik Persona 5 voor het eerst in mijn PlayStation 4 stopte - dat moet ongeveer in 2017 zijn geweest - voelde ik me al een behoorlijk ervaren wandelaar op het pad dat life heet: mijn ouders scheidden toen ik 13 was, ik was al lang en breed gedumpt door mijn eerste vriendinnetje en al mijn opa's en oma's waren al dood. En toch werd ik tijdens mijn playthrough, die bijna een jaar duurde, weer met beide benen op de grond gezet: Persona 5 gaat namelijk geen enkel moeilijk gesprek uit weg, iets wat ik zelf tot op de dag van vandaag nog weleens doe.

If you hold on, life won't change

De titelsong van Persona 5, 'Wake up, Get up, Get out there!', eindigt met de tekst: "If you hold on, life won't change." Die zin interpreteer ik vrij letterlijk: los kunnen laten is altijd nodig om iets af te sluiten of een plekje te geven.

Maar hoe doe je dat? Door het maar te accepteren, er geen woorden vuil aan te maken en verder te gaan? Of is het goed om juist onder woorden te kunnen brengen wat je dwars zit en waarom? Ik denk zelf het laatste, maar voor mij was en is dat soms nog steeds verrekte lastig. Ik heb er altijd hulp bij nodig. Zij het van mijn ouders, mijn vrienden of mijn vriendin.

Dat geldt ook voor de personages in Persona 5. Op Futaba Sakura na gaat iedereen het gesprek aan over hun worstelingen, maar altijd na hulp van Joker, en daar zit voor mij de les: vraag om hulp als je het nodig hebt. Elk personage, van Ryuji die door zijn omgeving wordt gezien als een kansarme vandaal, tot Makoto die door iedereen op school wordt bespot



als iemand die vooral leraren probeert te pleasen, leert uiteindelijk met zijn of haar worsteling omgaan. Altijd samen met Joker.

Iedereen maakt fouten, jong en oud

Zoals jij ongetwijfeld ook doet, wend ik me altijd tot de oudere en wijzere mensen in mijn leven als ik advies of een voorbeeld nodig heb. In veel gevallen is dat een goede reflex, maar leeftijd is niet altijd een garantie voor wijsheid: iedereen maakt fouten, ook volwassenen.

Dat blindelings op een ouder of begeleider vertrouwen kan leiden tot misplaatste beslissingen, bewijst het personage Yusuke, dat voor het eerst opduikt in de tweede verhaallijn van Persona 5. Yusuke heeft als aspirant-kunstenaar rotsvast vertrouwen in zijn mentor Madarame, die geroemd wordt om zijn veelzijdige schilderijen. Maar als blijkt dat Madarame de kunst van zijn leerlingen plagieert, krijgt Yusuke te maken met een diepe interne worsteling. Madarame ving hem namelijk op toen Yusuke's moeder overleed. Het lukt hem aanvankelijk niet om de man die zoveel voor hem betekent los te laten.

De les zit hier in het vermogen om je eigen morele kompas - en daarmee je eigen idealen en levensfilosofieën - te kunnen creëren. Het vergt bijzonder veel moed van Yusuke om in te zien dat zijn grote voorbeeld hem jarenlang keihard heeft belazerd, maar het lukt hem uiteindelijk toch met hulp van zijn nieuwe vrienden. Na een bepaalde worsteling volgt vaak een beloning, wordt duidelijk in Persona 5. En die beloning komt niet altijd in materiële vorm, maar juist in emotionele vorm: nieuwe vrienden voor het leven.

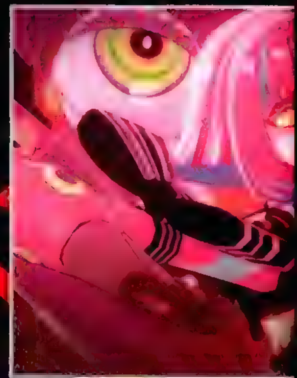
Wees eens lief

Het is geen toeval dat Joker tijdens het verhaal van Persona 5 vaak gewoon lekker lief moet zijn tegen anderen om een vriendschap verder te ontwikkelen. Hoe vaak heb je tijdens je playthrough niet gelezen dat je meer punten in vriendelijkheid moet steken om je vriendschap naar een hoger niveau te tillen? Hierin zie ik in ieder geval een levensles die ik elke dag weer leer: wees lief en vriendelijk tegen iemand anders, hoe rot je je zelf soms ook voelt!

Een voorbeeld hiervan zie je in de vriendschap met het »







jongetje Shinya, dat Joker in de arcade helpt met het beter worden in schieten. De lagere scholier is ongelooflijk getalenteerd in het spelen van schietspelletjes en wordt in de arcade vaak The King genoemd door andere spelers, maar achter dat talent gaat een grote worsteling schuil.

Joker en zijn vrienden komen er namelijk achter dat Shinya een lastige relatie heeft met zijn moeder. Zij klaagt en ruziet flink met de school van haar zoon, waardoor hij wordt gepest door andere kinderen op school. Zijn moeder wordt als een gekkie gezien door de andere kinderen en daar wordt hij juist het slachtoffer van. Dit leidt uiteindelijk ook tot gewelddadig en pesterig gedrag bij Shinya, die het verzet tegen zijn pesters als een soort oorlog ziet die hij moet winnen. Maar uiteindelijk blijkt de negatieve mentaliteit van zijn moeder het enige te zijn dat moet worden overwonnen.

Dat gebeurt als de Phantom Thieves het hart van Shinya's moeder stelen. Zijn thuissituatie verbetert en als gevolg daarvan ook zijn relaties met medeleerlingen op school. Het kost Joker een hoop vriendelijkheidspunten om de klus te klaren, maar hij krijgt er wel een nieuwe vriend voor terug.

PERSOONLIJKE STRUGGLES

Iedereen worstelt wel met iets in Persona 5. Hier drie vrienden die Joker ontmoet en hun struggles.

Hifumi Togo wil de beste vrouwelijke Japanse speler van het bordspel Shogi worden, maar worstelt met het gedrag van haar moeder, die al haar tegenstanders omkoopt.

Toranosuke Yoshida, voormalig politicus uit Shibuya die zijn slechte naam wil zuiveren na een aantal spraakmakende schandalen.











Wees altijd real met je homies!

Ruzies komen voor in de allerbeste vriendschappen, en zo ook in de meest hechte vriendengroep ooit: de Phantom Thieves. Maar uiteindelijk ben je niet voor niets homies geworden, toch? Je hebt elkaar nodig, hoe hard je soms de schedel van je vrienden in zou willen rammen met een loden pijp. Dat is misschien wel dé boodschap van Persona 5 en zijn twee voorgangers: wees altijd real met je homies!

De meest waardevolle les van allemaal presenteert zich als je al tientallen uren aan het spelen bent en vier paleizen hebt uitgespeeld. Op dat punt in het verhaal zijn de Phantom Thieves zowat beroemd in Japan, wat zijn weerslag lijkt te hebben op de vriendengroep. Ryuji, die Morgana tot op dat punt zo nu en dan loopt te kleineren, maakt voor de zoveelste keer een kutopmerking naar het katachtige teamlid dat worstelt met een identiteitscrisis. Niemand grijpt echter in, waardoor Morgana woedend de Phantom Thieves verlaat om een poosje solo hartendief te spelen. Als gevolg komen de vriendengroep en Morgana letterlijk tegenover elkaar te staan in het onderzoek naar het volgende doelwit, maar wordt snel duidelijk dat ze nauwelijks stappen maken zonder elkaar. Om een gemeenschappelijke vriendin te redden, leggen ze de ruzie uiteindelijk bij en zijn ze samen weer de fabuleuze Phantom Thieves! ✖

Munehisa Iwai, eigenaar van de airsoftwapenwinkel in Shibuya wiens criminele contacten botsen met zijn verantwoordelijkheden als alleenstaande vader.





WEET JIJ VEEL OVER GAMES?

Speel de PUbquiz

Op deze pagina's vind je maar liefst twee PU-quizzen met elk 25 vragen die je gamekennis behoorlijk op de proef stellen. Die kun je natuurlijk nu meteen even in je uppie proberen te beantwoorden, maar leuker is het om daar even mee te wachten, wat vrienden te verzamelen en helemaal in de sfeer van een PUbquiz er een gezellig samenzijn van te maken. Hoe je dat precies doet, lees je op deze pagina.



Om te beginnen moet je dus vrienden en/of familie om je heen verzamelen. Hoe meer hoe beter! Vervolgens moet je de deelnemers in teams verdelen. Houd er rekening mee dat je ook nog een persoon nodig hebt om de vragen te stellen, het is het handigst als deze 'vragensteller' zelf niet meespeelt. Bij een gezelschap van zeven personen kun je bijvoorbeeld kiezen voor een vragensteller en drie teams van twee personen. Bij twintig personen kun je kiezen voor een vragensteller, vijf teams van drie personen en een team van vier personen. De rest verloopt zo ongeveer zoals je zou verwachten: de vragensteller leest de vragen op, de teams overleggen over de antwoorden en noteren deze op papier. Als de laatste vraag is gesteld, worden de papieren ingeleverd en controleert de vragensteller (of iemand anders) de antwoorden. Elk juist antwoord levert een punt op, het team met de meeste punten wint.

SPELREGELS EN TIPS VOOR EEN GESLAAGDE PUBQUIZ-ERVARING!

- Plaats de teams niet te dicht bij elkaar, zodat ze kunnen overleggen zonder dat de andere teams meeluisteren. Geef elk team een pen en een papier om de antwoorden op te noteren.

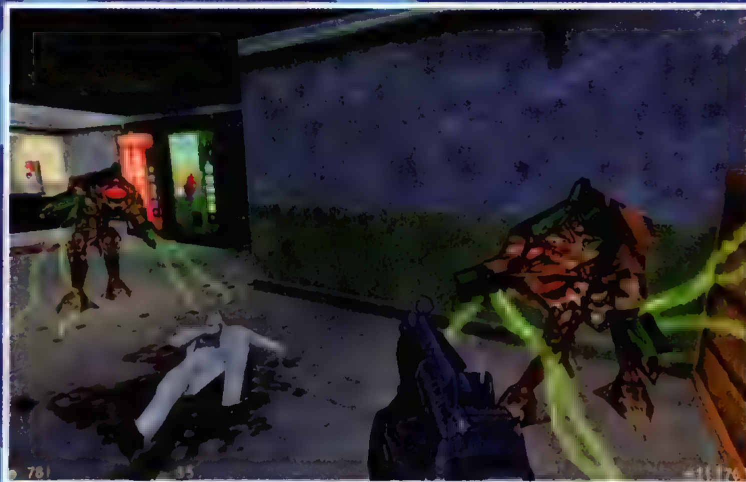
- Als deelnemer is het niet slim om meteen het antwoord te roepen als je iets weet, want dan weet natuurlijk iedereen het. Houd je in, gebaar naar je teamgenoten dat je het weet, en overleg fluisterend of schrijvend over wat jullie antwoord gaat worden.

- Het is het handigst om de teams een beetje divers samen te stellen. Dus bijvoorbeeld iemand die veel van PC-games weet bij iemand die alles van Nintendo weet. Of een wat jongere bij een wat oudere gamer. Zo kan een team een breder gebied aan onderwerpen beslaan.

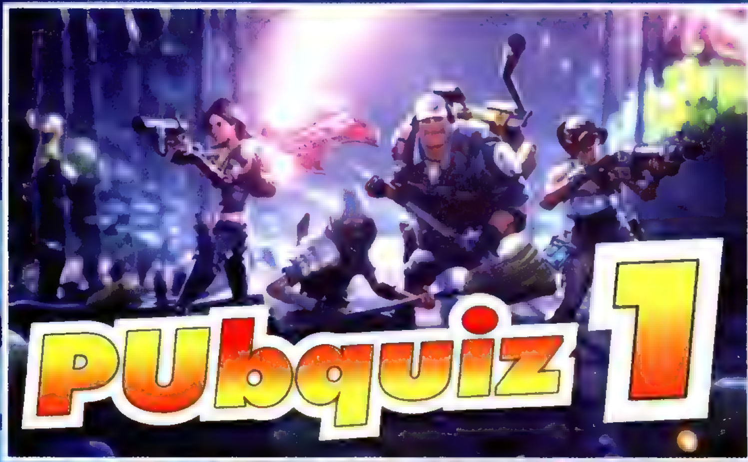
- Als vragensteller heb je controle over het spelverloop, en dan moet je het ook een beetje leuk brengen, natuurlijk. Lees de vragen duidelijk op, geef aan of je wel of niet streng zult zijn op spelfouten, en bepaal hoeveel tijd de deelnemers krijgen om antwoorden te noteren.

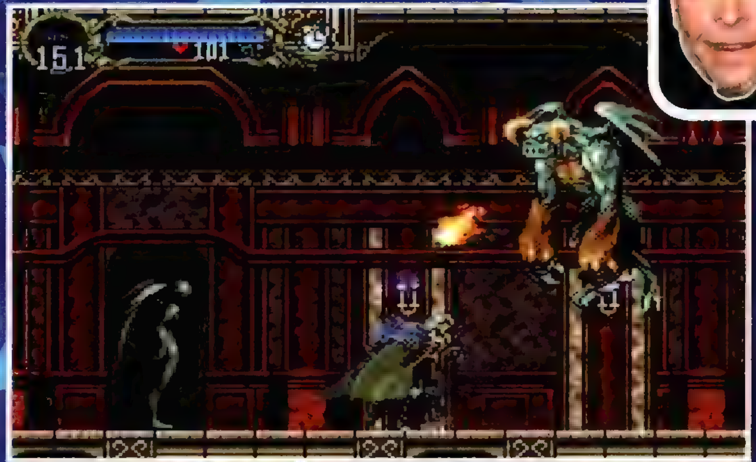
- Je speelt natuurlijk voor de lol, maar als je er toch prijzen aan wilt verbinden: vraag je vrienden om games mee te nemen die ze niet meer spelen, of gamegerelateerde spullen die ze niet meer gebruiken, zoals merchandise, posters of een stapel oude PU's. Voor je het weet heb je een prachtig pakket als hoofdprijs voor het winnende team!











1 In welke videogame debuteerde de besnorde game-held die we nu kennen als Mario?

2 De multiplayer shootergame Counter-Strike is begonnen als mod van een andere shooter. Welke shooter was dat?

3 Hoe heet in Minecraft een grote, witte vijand die door de Nether zweeft en explosieve vuurballen schiet?

4 In welk jaar verscheen het allereerste nummer van Power Unlimited?

5 Hoe heet de vos met twee staarten die goed bevriend is met gamepersonage Sonic the Hedgehog?

6 Hoe luidt de volledige titel van de in 2011 verschenen openwereld-RPG Skyrim?

7 Hoe heet de oudste pokémon in het Pokémon-universum?

8 In welke videogame uit 2009 ontmoet je personages waarvan de stemmen zijn ingesproken door heavy-metal-zangers als Lemmy Kilmister, Rob Halford en Ozzy Ozbourne?

9 In welke gamemodus van Fortnite strijd je met maximaal vier spelers tegen zombie-achtige wezens?

10 Hoe heet de geestelijk vader van Boktai, Zone of the Enders en Metal Gear?

11 Op welke stad baseerde Rockstar de fictieve stad Liberty City, die je onveilig kunt maken in Grand Theft Auto 3?

12 In welke Zelda-titel verschijnt voor het eerst het kabouterachtige Picori-volk?

13 Welk dier kan de Common Brawler Nita summonen in Brawl Stars?

14 De bedrijfsnaam Sega is een samentrekking van twee woorden. Welke twee?

15 Hoe heet de zoon van Dracula die de hoofdrol speelt in Castlevania: Symphony of the Night?

16 Wat voor kleur heeft Kirby op de hoes van Kirby's Dream Land, oftewel de allereerste Kirby-game?

17 Wat is de subtitel van de Dragon Age-game die in 2009 door EA werd uitgebracht?

18 Hoe heet het enige vrouwelijke personage uit de oorspronkelijke versie van Streetfighter II?

19 Hoe heet het plastic pistool dat bij de NES werd geleverd om mee op eenden te schieten in de game Duck Hunt?

20 In welk jaar verscheen Gran Turismo 6 voor de PlayStation 3?



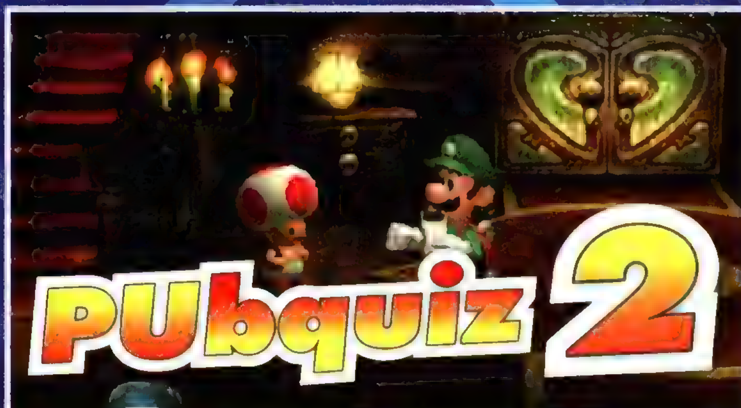
21 Met welke twee vrouwelijke personages kun je spelen in The Last of Us 2?

22 Welke roguelike dungeoncrawler is genoemd naar de Griekse koning van de onderwereld?

23 Welke Amerikaanse filmregisseur schreef het verhaal van de eerste drie Medal of Honor-games?

24 Welke Far Cry speelt in een Afrikaans landschap met een oppervlakte van ongeveer 50 vierkante kilometer?

25 Hoe heet het hoofdpersonage uit Escape from Monkey Island?





1 Hoe heet het spookhondje dat Luigi's vriend wordt in de Luigi's Mansion-games?

2 In welke serie videogames speel je met een gespierde held die we kennen van quotes als "I'll rip your head off and shit down your neck!" en "It's time to kick ass and chew bubble gum. And I'm all out of gum"?

3 Hoe heet de eerste game in de Red Dead-serie?

4 Hoe heet de serie van 59 portable spelcomputertjes die Nintendo uitbracht tussen 1980 en 1991?

5 Welke 64-bits gameconsole van Atari had de naam van een roofdier en verscheen in 1993?

6 Wie is de hoofdrolspeler in Half-Life en Half-Life 2?

7 Noem de titel van de stealth-puzzelgame uit 2019 waarin je als een gans de inwoners van een Engels dorpje moet lastigvallen.

8 Wat voor soort fruit kun je in de indieplatformer Celeste verzamelen om indruk te maken op je vrienden?

9 Hoe heet het hoofdpersonage in de platformgame Ducktales, die in 1990 door Capcom werd uitgebracht voor de NES?

10 In welke arcadegame uit 1978 bestuur je een laserkanon dat je langs de onderkant van het beeld naar links en recht beweegt om oprukkende aliens onder vuur te nemen?

11 In welke door Team Ico gemaakte action-adventuregame voor de PlayStation 2 moet je kolossale monsters vermoorden?

12 Hoeveel spoken maken jacht op Pac-Man in de originele Pac-Man-game?

13 Wat voor kleur heeft in Angry Birds de vogel Chuck, die sneller gaat als je op hem tikt?

14 Welk portable 32-bits spelsysteem bracht Nintendo in 1995 op de markt en werd zo'n beetje de grootste flop van het bedrijf?

15 In welke in 2016 verschenen first-personshooter verstrijkt de tijd alleen wanneer je beweegt?

16 Door welke ontwikkelaar is de game Plants versus Zombies gemaakt?

17 Hoe heet de robot die je vergezelt en plaagt in de eerste Portal-game?

18 Wie vermoordde Aerith Gainsborough in Final Fantasy 7?

19 Welke console verscheen in 1999 en was de laatste spelcomputer die Sega uitbracht?

20 Hoe heet de controversiële missie in Call of Duty: Modern Warfare 2 waarin je op een Moskous vliegveld het vuur moeten openen op onschuldige burgers?

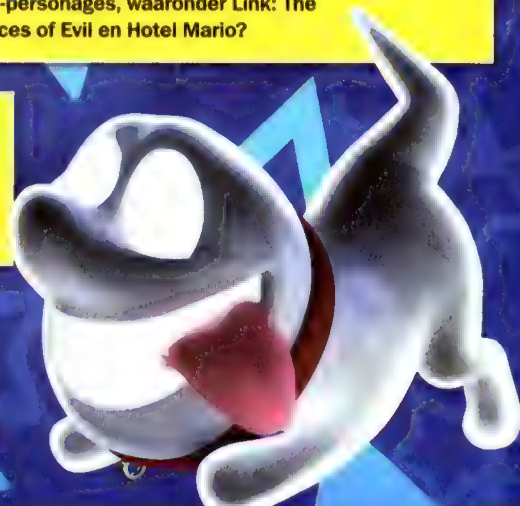
21 Voor welk in Nederland geproduceerd multimediasysteem verschenen in de jaren 90 diverse games met Nintendo-personages, waaronder Link: The Faces of Evil en Hotel Mario?

22 Hoe heet de in 1999 verschenen videogame voor de eerste PlayStation waarin spelers hun muziek-cd's kunnen laden om op basis van deze muziek unieke platformlevels te krijgen, die ze vervolgens moeten overwinnen met een konijnachtig hoofdpersonage dat ook in een kikker en een worm kan transformeren?

23 In welke in 2006 verschenen videogame zit je als fotograaf Frank West opgesloten in een winkelcentrum dat door zombies wordt aangevallen?

24 Hoe heet de boerderij van Malon en Talon waar Link voor het eerst zijn paard Epona ontmoet in The Legend of Zelda: Ocarina of Time?

25 Hoe heet de spirituele opvolger van Flow, waarin je met bewegingen van je controller de wind bestuurt die een bloemblaadje door landschappen blaast?







MAAK JE EIGEN QUIZ!

Als je beide quizzen hebt gespeeld en trek hebt in meer, dan staat niets je natuurlijk in de weg om zelf meer quizzen te maken! Afhankelijk van de groep waar je zo'n quiz mee wilt spelen, kun je overwegen om naast gamedingen ook vragen over andere onderwerpen in de mix te gooien, zoals films, comics en tv-series, of 'serieuzere' onderwerpen als sport, geschiedenis en literatuur. Wat je onderwerpen ook zijn, je kunt naast de standaardvragen ook vragen opnemen over beelden die je laat zien of geluiden die je laat horen. Laat bijvoorbeeld een gamemuziekfragment horen of toon een screenshot en vraag uit welke game ze komen!



OPLOSSINGEN PUBQUIZ 1

1 Donkey Kong
2 Half-Life
3 Ghost
4 1993
5 Tails
6 The Elder Scrolls V: Skyrim
7 Arceus
8 Brütal Legend
9 Save the World
10 Hideo Kojima
11 New York
12 The Minish Cap
13 Een beer
14 Service Games
15 Alucard
16 Wit
17 Origins
18 Chun-Li
19 Zapper
20 2013
21 Ellie en Abby
22 Hades
23 Steven Spielberg
24 Far Cry 2
25 Guybrush Threepwood







OPLOSSINGEN PUBQUIZ 2

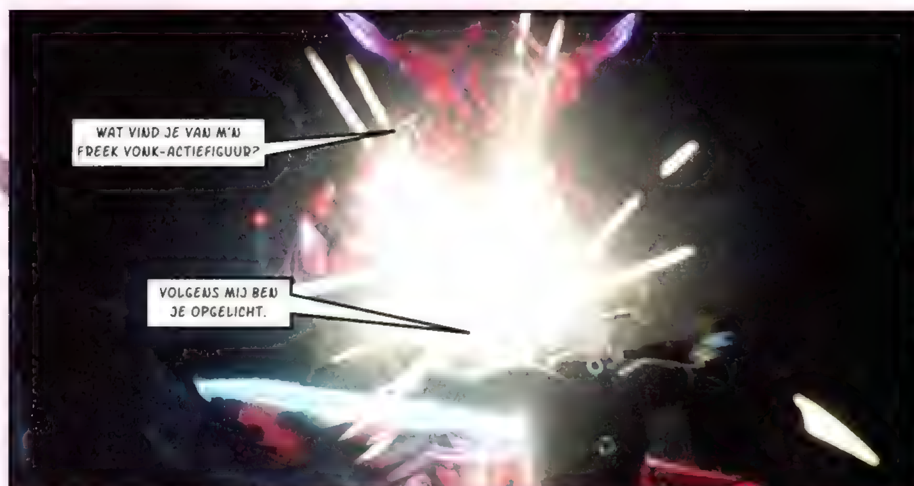
1 Polterpup
2 Duke Nukem
3 Red Dead Revolver
4 Game & Watch
5 Atari Jaguar
6 Gordon Freeman
7 Untitled Goose Game
8 Aardbeien
9 Scrooge McDuck / Dagobert Duck
10 Space Invaders
11 Shadow of the Colossus
12 4 spoken
13 Geel
14 Virtual Boy
15 Superhot
16 PopCap Games
17 GLaDOS
18 Sephiroth
19 Sega Dreamcast
20 No Russian
21 (Philips) cd-i
22 Vib-Ribbon
23 Dead Rising
24 Lon Lon Ranch
25 Flow

XENOBLADE CHRONICLES 3

OPENWERELD-JRPG VAN WERELDKLASSE

GOLD AWARD

Het is een goed jaar voor openwereldgames. PlayStation-fans hebben Horizon: Forbidden West, Xbox- en PC-gamers hebben Elden Ring en Switch-bezitters hebben... uhm, Xenoblade Chronicles 3. Overtuigt deze niche JRPG Peter om z'n PlayStation uit te zetten? Hopelijk wel, want hij doet de review!

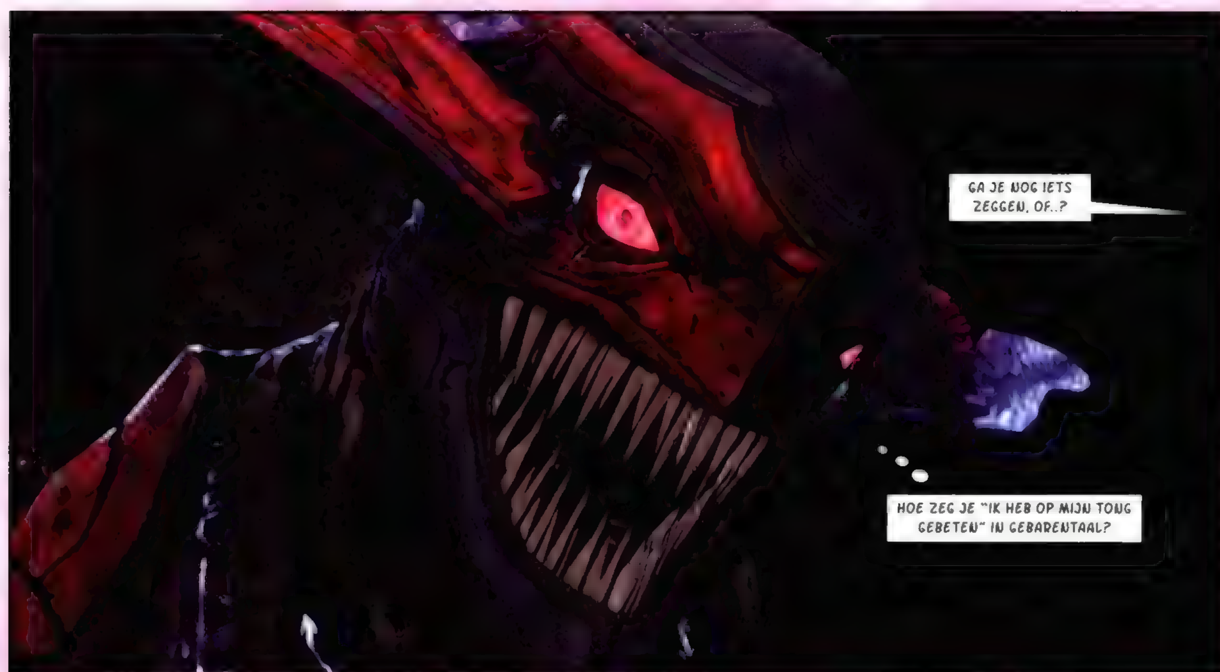


Oké oké, het is niet heel netjes om een Switch-game te vergelijken met openwereld-titels die op veel sterkere systemen verschijnen. Ik weet vrij zeker dat Xenoblade Chronicles 3 de mooiste titel voor de inmiddels bejaarde Nintendo-console is, maarrr... het was toch even slikken om te 'downgraden' nadat ik de fotorealistische wereld van Aloy had verkend. De technische beperkingen zijn dan ook het enige grote minpunt van deze JRPG; de gigantische wereld van Aionios wordt in alle pracht en praal getoond, maar soms gooit die ouwe Switch tijdens hectische gevechten de resolutie omlaag, zowel in docked- als handheld-modus. Daardoor zijn de visuals op momenten best wazig.

Wauw

Toch hoort dat ook een beetje bij de games van Monolith, dat ze op technisch vlak zo'n absurd grote schaal verlangen dat je het niet kan geloven dat je het op een Nintendo-console speelt. Je zou denken dat ik nu met deze vierde Xenoblade-game wel gewend was aan die 'alles-of-niets'-houding van de serie. Toch hoorde ik me tijdens m'n speelsessies weer regelmatig 'wauw' fluisteren, alsof ik aan m'n Owen Wilson-immitatie werkte.

Er zijn veel openwereldgames in omloop, maar weinigen kunnen een uitzicht creëren zoals Monolith doet. Dat je aan het begin van de game die vervloekte zwaardberg ziet opdoemen en weet dat je pas net bent begonnen aan je reis ernaartoe. Net als Frodo die aan het eind van The Fellowship of the Ring de piek van Mount Doom al in de verte ziet. Gegarandeerd een kippenvelmomentje, en deze JRPG bereikt dat soort momenten meerdere keren. In klassieke JRPG-stijl zijn de eerste uurtjes vrij lineair, maar zodra je de eerste grote maps voorgeschoteld krijgt kun je als een wilde erfhond tekeergaan.



Good shite

Tot diep in de game verraste Xenoblade Chronicles 3 mij



weetje • weetje

Je hoeft de vorige Xenoblades niet gespeeld te hebben, Xenoblade Chronicles 3 staat qua verhaal op zichzelf. Er komen wel een paar oude bekenden langs in het verhaal, maar het is zeker niet alsof je aan Avengers: Endgame begint zonder kennis van de vorige 26 films.



met een paar van de beste open werelden uit de franchise. Ook de vaste partymembers behoren nu tot mijn Xenoblade-favorieten en Monolith stopt on-Nintendo-achtig veel diepgang in ze. Extra punten trouwens voor de lokalisatie en met name de Britse stemacteurs. Die geven een heerlijk randje aan je partymembers en er wordt ook leuk gebruikgemaakt van Britse straattaal in hun gesprekken. Alleen jammer dat ze allemaal zo snel doodgaan. Oeps, spoiler-alert? Oké, dan het verhaal. De werelden van de eerste Xenoblades zijn op chaotische wijze met elkaar versmolten en twee strijdende koninkrijken kwamen eruit voort: Keves en Agnus. De gehersenspoelde soldaten, waaronder hoofdrolspelers Noah en Mio, leven slechts tien jaar. Zodra de rode tattoo op hun lichaam leeg is, veranderen ze terug in brandstof voor hun koninkrijk. Dat is dan ook de reden dat de facties elkaar vermoorden: ze moeten vechten om te blijven leven.

"Toch hoorde ik me tijdens m'n speelsessies weer regelmatig 'wauw' fluisteren, alsof ik aan m'n Owen Wilson-immitatie werkte."

Vogelvrij

Boven deze oorlog bevindt zich nog een derde factie met de macht in handen: de consuls. Die romen stiekem levensenergie af, zodat ze zelf voor eeuwig leven. Deze mysterieuze, in harnassen gehulde halfgoden schrikken zich echter de pleuris wanneer de zes helden door een ongeluk zelfbewust worden en ontsnappen. Noah en Mio en de andere partymembers worden vogelvrij verklaard en hun enige hoop is een rebellenstad bereiken aan de andere kant van het land.

Gelukkig bestaat je team uit getrainde soldaten, dus je wordt meteen in de actie gegooid. Xenoblade Chronicles 3 neemt grotendeels het vechtsysteem van 2 over; je knokt realtime in de open wereld en »







gebruikt speciale aanvallen met cooldowns. Die geven bonussen afhankelijk van de positie van je doelwit en met de juiste combo kan je de vijand zelfs tijdelijk bewusteloos krijgen. Waarschijnlijk bezorgen de beelden van het vechtsysteem je een kleine paniekaanval, maar geen zorgen, de game neemt je stevig aan het handje in de eerste uren en loopt je door alle details van de gameplay.

Ouroboros

De grootste verbetering van Xenoblade 3 is toch wel dat hij stukken toegankelijker is. Veteranen hebben meteen de optie om alle tutorials uit te knallen (het zijn er veel, dus het overwegen waard), maar nieuwkomers kunnen juist extra oefenen met trainingscenario's. De duidelijkere UI helpt ook, dat met icoontjes aangeeft of je goed gepositioneerd staat bij de vijand en welke speciale aanval je het beste in kan zetten. Klinkt onnodig, maar de gevechten zijn hectisch omdat je vecht met je hele zevenkoppige team. Helemaal wild wordt het wanneer je twee personages com-

CLASSY SYSTEEM

Xenoblade Chronicles X voor de Wii U introduceerde al een class-systeem en die van Xenoblade Chronicles 3 is een geperfectioneerde versie daarvan. Je kunt in de game ruim twintig Heroes vrijspelen, ieder met unieke wapens en vechtstijlen. Je kiest er eentje die als zevende partymember tijdens je avonturen meevecht en na genoeg battles leren de vaste partymembers ook deze nieuwe class. Vanaf dan krijg je ook meer vrijheid om de verschillende aanvallen in te stellen en ze zelfs te combineren met je aanvallen en skills van andere classes. Tot slot draag je ook het uniform van die class, net als in het echte leven. Daarom worden politieagenten ook zo boos als je hun jas van ze af wil rukken.





bineert tot een Ouroboros. Deze Persona-achtige robots slaan aanzienlijk harder maar zijn zeker geen win-button. Vooral tijdens de moeilijkere bossfights gebruikte ik de Ouroboros tactisch omdat ze geen levensbalk maar een timer hebben. Zo kun je dus een halfdode partymember tijdelijk in bescherming nemen.

Onder de motorkap heeft Xenoblade Chronicles 3 weer een sloot aan RPG-systemen, zoals equipment, tech-trees en zelfs een heel class-systeem met tientallen classes om vrij te spelen (zie kader). Heb je geen zin om daarin te klooien, dan optimaliseert de game met één druk op de knop al die shit voor je personage. Handig!

Ga voor geel

Zelfs een van de zwakste punten van Xenoblade is grondig aangepakt: de sidequests. De alledaagse verzamelquests lever je nu meteen in via het hoofdmenu, via een soort marktplaats. Blauwe sidequests zijn locatiegebonden en meer verhaalgedreven, maar degene die je echt niet wil missen zijn gele Hero Quests. Die zijn qua schaal vergelijkbaar met het hoofdverhaal en geven dikke beloningen, zoals een nieuwe class. Alle quests nodigen bovendien uit om de gigantische maps van Xenoblade Chronicles 3 verder te verkennen. Door de onnatuurlijke fusie van gebieden zijn die bizarder en afwisselender dan in de voorgaande delen. Ik ontdekte meerdere keren totaal unieke onder- en bovenlagen in een map waarvan ik zwoer dat ik hem uitgespeeld had.

"De hele game voelt eigenlijk als een fusie van de allerbeste eigenschappen van zijn voorgangers."

Fanservice

Wat dat betreft voelt de hele game eigenlijk als een' fusie van de allerbeste eigenschappen van zijn voorgangers. Het heeft een epische reis zoals Xenoblade 1, de meest afwisselende wereld sinds X en de expressieve animepresentatie van Xenoblade 2. Overigens is de beruchte fanservice uit de vorige games op een veel lager pitje gezet. Heel goed, want Xenoblade Chronicles 3 is te indrukwekkend om niet een breed publiek te trekken. Voor de rest blijft Xenoblade Chronicles 3 peak anime; dus inclusief een bombastische orkestrale soundtrack met kerkkoor, schmierende schurken en genoeg reuzerobots om een Power Ranger te laten blozen. Ik hou ervan, en ik denk dat meer mensen dat zullen doen dan bij de vorige Xenoblade-games. De scherpe randjes zijn liefdevol gladgeschuurd in Xenoblade Chronicles 3 en wat overblijft is een kunstwerkje van een openwereld-RPG.





Xeno-Blade.

SCORE 92

Xenoblade Chronicles 3 is dé JRPG waar je deze zomer (en herfst) mee doorkomt. De werelden zijn groter en avontuurlijker en de gameplay is op vrijwel ieder gebied toegankelijker gemaakt, zonder diepgang te verliezen. Een JRPG die me hielp herinneren waarom ik het genre zo tof vind.

PETER



Het hoofdverhaal kost je zo'n 60 uur maar het wordt makkelijk 100 uur als je alle sidequests en classes wil halen.

60+ UREN



BASICS

JRPG
MONOLITH SOFT/NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

STRAY

DE KAT MAAKT ALLES MINDER KUT



Hoewel Wouter de trotse dog daddy is van een Griekse zwerfhond (naar verluidt de "bestest boi"), is hij diep in zijn ziel nog steeds een kattenmens. Stray deed hem daar weer even hard aan herinneren.

Ahhh, de poes! Het poezebeest, de poezel, de dakhaas, de kittie, het fluffy knuffelmonster, de ninja-satan-baby, het eigenwijze bolletje dons, the one who sits where it fits, de liefhebber van cheezburgers, de monorail, de chonk, de Egyptische godheid, de grump, de puddy tat, de heersers van het internet, de fuzzball, de vuurballen van klauwen en dood, de cattus, de catta, de felis silvestris catus, AKA de kat. Dit mysterieuze diertje verschuilt zich onder vele namen en weet de mens al duizenden jaren te fascineren. Dus als je zo gek bent dit bijna onaardse wezentje te digitaliseren als hoofdpersonage van je game, dan neem je niet alleen een groot risico, maar ook een grote verantwoordelijkheid op je.

> "Hoe laat je hetgeen dat doet wat de fuck het wil, precies doen wat je wil?"

Kan BlueTwelve Studio, de ontwikkelaar van Stray, ook maar een fractie van alle facetten van onze feline friend representeren in hun game?

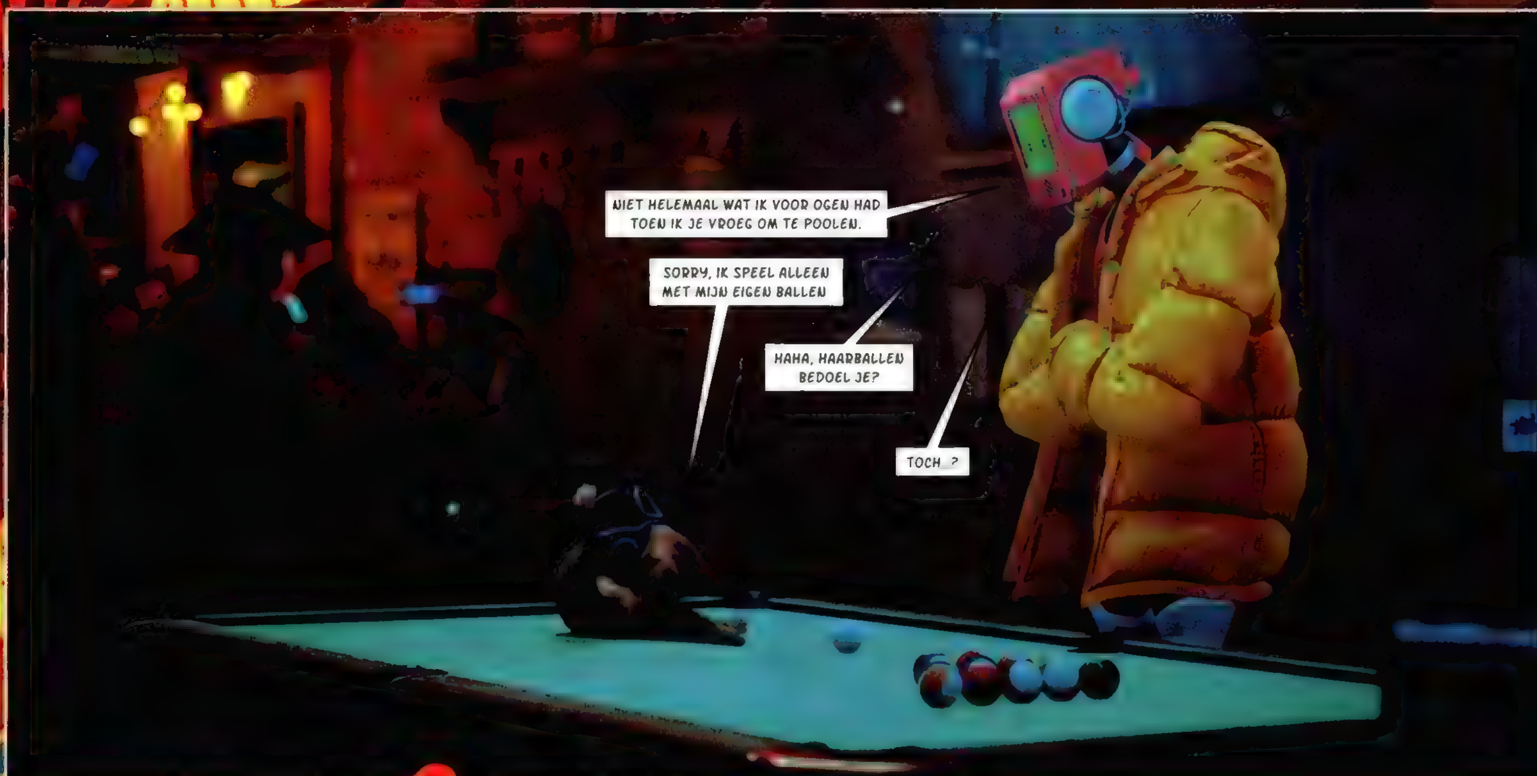
Niet voor de poes

Geen kat is hetzelfde. Geen twee miauws hebben, in de geschiedenis van het poezebeest, ooit hetzelfde geklonken. Nooit heeft een katteneigenaar (oftewel, de hooman die door de kat is verkozen tot degene die hij/zij het meest tolereert) gezegd dat hij z'n poezel vollédig begrijpt, en de waarheid verteld. Dus ga ik je niet vertellen dat BlueTwelve er volledig in slaagt om een beestje dat zo gehuld is in geheimzinnigheid, zo compleet onvoorspelbaar en onnavolgbaar is, perfect te simuleren in Stray. Een digitale versie van een poes maken is namelijk een schier onmogelijke opdracht, dat konden we al zien in Captain Marvel, een MCU-film waarin Chewie de kat voornamelijk in beeld kwam als een niet geheel overtuigend CGI-mormel. Want hoe laat je hetgeen dat doet wat de fuck het wil, precies doen wat je wil?

Kattig

Heel knap, maar de naamloze hoofdrolspeler van Stray beweegt en klinkt toch echt als een soepele poes. In het gezichtje zie je misschien lang niet alle subtiliteiten van het wonderlijke wezen, maar de bewegingen en een paar liefdevol nagemaakte, typische gedragingen geven je toch het idee van poezeligheid. Zo kan de Stray-kat (het beessie heeft nog steeds







geen naam gekregen) op verschillende plekken in de wereld van de game lekker krabben, zowel aan banken als deuren, kan je 'm nestjes laten maken op tapijt, springt 'ie met plezier in een kartonnen doos en natúúrlijk zijn er verschillende objecten die met z'n bijdehante pootjes van oppervlakten geduwd kunnen worden. Oh, en de miauwtjes komen er op de meest willekeurige momenten uit, maar ook het mauwen dat er met een druk op de O-knop uitkomt is zo katachtig als maar kan. En spinnen, dat doet de Stray Puddy Tat ook als je hem lekker ergens laat slapen, z'n staart opgekruld in maximale chillmodus.

Kat in het bakkie?

Maar goed, een overtuigende kat maakt nog geen goede game, want uiteindelijk heb ik het alleen nog maar over de protagonist van Stray gehad. Een belangrijk onderdeel, dat wel, maar het is niet alsof de rest van de game ontzettend, eh... poezig is. Want los van de hoofdrol is Stray in feite een vrij lineaire adventure-game, waarin vaak leuke maar wat eenvoudige puzzels, lichte platforming (gelukkig kan het poezebeest niet doodvallen), een snufje stealth en het zoeken naar objecten om aan de juiste NPC te geven de gameplay vormen. Zo los je gaandeweg het mysterie op van waarom mensen niet meer bestaan en deze wereld overgenomen is door robots, wat op zich een vrij boeiend narratief is. Niet eentje zo geniaal dat je er een existentiële crisis van krijgt of emotioneel nooit meer van te boven komt, maar hey, het houdt je van de straat(kat).

Kat in de zak?

Om eerlijk te zijn is er uiteindelijk weinig écht bijzonder aan Stray, behalve het katachtige hoofdrolspelertje. De omgevingen zijn best mooi en sfeervol, maar zelden prachtig en de muziek is origineel, maar ook een tikje saai. De personages zeggen genadig weinig; net genoeg om het plot voort te stuwen, maar veel te weinig om een persoonlijkheid te krijgen. De gameplay verveelt zelden, maar vormt ook geen uitdaging en is nergens spannend of indrukwekkend. Verder is de game qua collectibles en andere replay-waarde teleurstellend mager, dus zou je bijna kunnen zeggen dat de poes het grootste aantrekkingspunt is van de hele game. Dus mochten, om een of andere onbegrijpelijke reden, die driehoekige oortjes, dat compleet unieke neusje, die onmogelijk schattige toe-beans, dat taaltje dat ze speciaal voor ons ontwikkeld hebben, dat therapeutische gespin, die onvoorspelbare eigenwijsheid en dat ongeëvenaarde vermogen om de f* uit te chillen, niet jouw ding zijn? Nou, dan lees je mijn teksten toch echt om mijn teksten, waarvoor dank! ✪

FASHION POLICE

Op zich heb ik weinig te mierenneuken op Stray, want de game speelt heerlijk weg en vermaakt prima. Maar er was een specifiek moment dat ik onnodig lang doelloos heb rondgedwaald, op zoek naar een robot met een bomberjack aan en een gouden ketting om z'n nek. Uiteindelijk bleek deze gast Blazer te heten (bewust een ander kledingstuk om te verwarren?), was z'n gouden ketting niet te zien omdat hij een krant voor z'n gezicht hield en DROEG HIJ HELEMAAL GEEN BOMBERJACK! Kom op, BlueTwelve, dit is duidelijk een mouwloze leren jas, die met bomber geen fuck te maken heeft!

SCORE 70

Stray is een redelijk vermakelijke game die soms afzwakt naar lichtelijk saai, en het vooral moet hebben van de knuffelbaarheid van diens poezenprotagonist. Ben je geen kattenmens, GTFO dan, en trek maar twintig punten van dit cijfer af.

WOUTER



Met 8 uur gepoez is Stray wel gedaan, tenzij je nog 2 tot 3 uur verder zwerft voor alle collectibles.

8 UREN



BASICS
ADVENTURE
BLUETWELVE STUDIO/ ANNAPURNA INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW

F1 22

CODEMASTERS DOET AAN CORNER CUTTING

Formule 1 is anno 2022 bijna net zo populair als voetbal. Zou het toeval zijn dat EA op de virtuele versies van beide sporten zo ongeveer een monopolie heeft? Waarschijnlijk niet, net als dat het waarschijnlijk geen toeval is dat de F1-games steeds meer op Fifa lijken...

In de Formule 1 kan het snel gaan. Sowieso letterlijk natuurlijk: Formule 1-wagens gaan rétesnel. Vrrroooooooeeemzjiiieeennnggzjengzjengzjengvrrrooooeeemmmm!!! Echter, voor nu bedoel ik het vooral overdrachtelijk. Zie je, tijdens mijn F1 22-preview van een paar maanden terug stond Charles Leclerc nog een straatlengte voor in het kampioenschap. Echt tientallen punten. Maar inmiddels is die voorsprong volledig in rook opgegaan. Létterlijke rook, afkomstig uit de Ferrari-krachtbron.

"Het geeft me niet meer dezelfde spanning en sensatie als in 2020. Of 2019. Of al die jaren ervoor."

Nog iemand die over de vergankelijkheid van succes kan meepraten: Sir Lewis Hamilton. Hij ging vorig jaar nog voor een recordbrekende achtste titel, maar is dit jaar het voetveegje van newbie George Russell. Zo snel kan het gaan...

Donkerste decennia

Vanwaar deze haast poëtische introductie? Nou ja, vooral omdat ik per woord betaald krijg en ik er zojuist honderd heb weten te smokkelen, maar ook omdat bovenstaande meer dan ooit van toepassing is op F1 22. Codemasters' serie is sinds 2010 een begrip, en buiten een paar iets mindere delen (F1 2014 springs to mind) kwalitatief van hoogstaand niveau. De games trokken me er doorheen in een van de donkerste decennia van de sport, waarin eerst Red Bull met Vettel en vervolgens Mercedes elke vorm van competitie of spanning in de kiem smoorden. F1'en op mijn Xbox of PlayStation was bijna tien jaar lang een stuk spectaculairder dan kijken op tv.

Dit jaar (en stiekem ook al een beetje vorig jaar) zijn die rollen echter omgedraaid. Ik blok nu elk raceweekend mijn agenda, sla bier en borrelnootjes in en zit gekluisterd achter de stream van Viaplay. In F1 de game speel ik dan de Grand Prix van dat weekend na, maar het geeft me niet meer dezelfde spanning en sensatie als in 2020. Of 2019. Of al die jaren ervoor.

Ik weet niet precies hoe dat komt. Heeft het te maken met dat real-life Formule 1-actie inmiddels veel onvoorspelbaarder is dan wat je zelf simuleert? Of is het doordat de F1-serie sinds de overname door EA niet meer helemaal hetzelfde is?



Grappig idee

Voor we antwoord krijgen op deze intrigerende vraag, moet gezegd worden dat F1 22 weldegelijk een compleet pakket is. Bijna alles uit voorgaande F1-titels zit erin, waaronder de Career Mode met F2-integratie (ook voor twee spelers), de MyTeam-carrière waarin je je eigen F1-dynastie bouwt, een zéér uitbreide on- en offline multiplayer én natuurlijk de mogelijkheid voor losse races en time-trials. Braking Point, de Drive to Survive-achtige verhaalmodus uit F1 2021, zit er niet in, en alhoewel dat reeds was aangekondigd, vind ik het toch jammer.

In plaats daarvan heeft F1 22 de zogenaamde Pirelli Hot Laps. Uitdagingen (driften, slalommen door poortjes, etc.) die je niet met F1-wagens doet, maar met supercars zoals de Ferrari F8 Tributo, Mercedes-AMG of McLaren Artura. Het is een grappig idee, maar persoonlijk zit ik hier niet per se op te wachten in een F1-game. Voor 'normale' auto's heb ik Gran Turismo en Forza al. Daarnaast



merk je dat Codemasters nog wat werk aan de winkel heeft qua handling van de logge, glijerige supercars. Dat zit absoluut nog niet op hetzelfde realismeniveau als het F1-besturingsmodel.

Pitcoins

Ook nieuw is F1 Life. En het is hier dat de game echt uit de bocht begint te vliegen. Je kunt een De Sims-achtige ruimte inrichten met - nu nog - beperkte interieuropties, likjes verf en te verzamelen supercars. Avatars van andere spelers (aan te passen via de in-game kledingwinkel) kunnen vervolgens 'op bezoek' komen. Okéééé... Het voegt werkelijk niets toe aan de ervaring en de enige reden dat het in F1 22 zit lijkt cynisch: kiddo's de creditcard laten trekken voor een handvol 'Pitcoins' voor nieuwe meubels of shirtjes. Het is wachten totdat er lootboxes in de game komen. Met Legendary Items. Ennuh, die kaartjes met die Driver Ratings; die komen me angstvallig bekend voor... EA zal toch niet stiekem van plan zijn om F1UT uit te brengen...?

Ik ga F1 22 er nog niet te veel op afrekenen, want F1 Life is in z'n huidige vorm marginaal. Maar hoe je het ook wendt of keert: er is kostbare ontwikkeltijd in deze onzin gaan zitten, die ook gestoken had kunnen worden in rijders-AI, of voor mijn part een paar extra Ray Tracende-zonnestralen. Daarnaast heeft EA de schijn tegen. Als de Amerikanen ook maar dollars rúíken, krijgen ze het schuim op de mond. Je gaat mij niet wijsmaken dat dit voor de F1-serie ineens anders is.



GEEN PORPOISING: ON PURPOSE?

Ik heb het net nog even getest op het 2220 meter lange rechte stuk van Baku. In een Mercedes. Maar: géén porpoising. De auto's plakken aan het asfalt en komen nog geen centimeter van de grond. Tuurlijk, de Mercedes is zowat de enige wagen die momenteel nog last heeft van het gestuiter en over een paar Grands Prix zijn die er waarschijnlijk ook vanaf, maar toch geeft het aan dat Codemasters met F1 22 niet all-out is gegaan qua realisme. Of zou het on purpose zijn, omdat de haptische feedback van de PS5-controller die G-krachten niet overleeft?

Op die voet

Maar hé, F1 22 is geen sléchte game hè. Dat kan ook bijna niet: daarvoor weet Codemasters té goed hoe je een F1-wagen digitaal op het circuit neerplempt, en inmiddels ook hoe je spectaculaire race-actie met de nieuwe, dikke, vette 18-inch wielen op het asfalt tovert. Alles oogt weer nét even frisser en cleaner, al beginnen personagemodellen en ook de 'doodsheid' van dingen buiten en rond de baan op te vallen. Het kán nog, maar je ziet aan alles dat F1 22 op een opgekalefaterde last-gen-engine draait. Dat merk je ook aan de AI, die soms slim is, maar vaak voorspelbaar en weinig dynamisch. Ze maken af en toe wel kleine foutjes zonder dat jij in de buurt bent, dat is tof om te zien. Op die voet moet Codemasters verder.

Concluderend komt Codemasters volgend jaar niet meer weg met het handjevol cosmetische foefjes, oppervlakkige extra's en rijder-/circuitupdates die het bestaansrecht van F1 22 moeten rechtvaardigen. Ik eis op zijn minst een stuk slimmere kunstmatige intelligentie en onvoorspelbaardere races, en als het even kan de aankondiging van een nieuwe engine en een zware Career Mode-upgrade. En nu we toch bezig zijn: doe seizoen 2 van Braking Point er ook maar bij.

Zo niet, dan kan er wel eens een einde komen aan de onvoorwaardelijke liefde tussen mij en Codemasters' F1-reeks, die al ruim tien jaar duurt en me door een paar van mijn donkerste F1-periodes heen heeft gesleurd. Allemaal weg in één of twee delen tijd. In de Formule 1 kan het snel gaan...



SCORE 76

De F1-serie begint steeds meer op Fifa te lijken. Felle kleuren, hippe muziek en de eerste contouren van wat weleens F1UT kan gaan worden. Dit jaar mats ik Codemasters nog (Codematsers!), maar ze moeten wel tegengas gaan bieden aan die EA-onzin. Vraag maar aan Lewis Hamilton hoe snel het anders kan gaan in de F1...

GRADDUS



Het houdt je weer zoet tot het volgende Formule 1-seizoen.

1 SEIZOEN



BASICS

RACEGAME
CODEMASTERS/EA
1-2 SPELERS
OUT NOW

MONSTER HUNTER RISE: SUNBREAK IS ELKE CENT WAARD



In het westen bedient de Monster Hunter-franchise een relatief klein deel van de gamers. De spellen vergen focus, bieden je legio aan mogelijkheden om monsters te bevechten, vangen of vermoorden én kauwen weinig spelmechanieken voor. Water in de molen van Dwayne, die met gepast enthousiasme aan de review van Rise-uitbreiding Sunbreak begon.



Rijdend op mijn trouwe Palamute-hond nader ik een gigantische ijswolf. Hij heeft feloranje ogen en ijzingwekkende wolken hangen als droogijs vlak boven zijn zilvergrijze schubben. Ik kom dichterbij en hij ziet me. Nog wat meters verder ben ik binnen bereik om mijn vurige Hunting Horn - perfect tegen ijs - recht tussen z'n spitse oren te rammen. Ik ga ervoor, maar in de tussentijd is mijn doelwit gealarmeerd. Hij slaakt een gruwelijk harde brul, die mij direct tot stilstand brengt. Shit, toch maar eens investeren in mijn Earplugs-skill. Terwijl ik op de grond val zwelt bombastische orkestmuziek op. Tijd om te knokken!

"De NPC's vechten zeer competent met je mee en lopen nooit in de weg."

Rennen, springen, vliegen...

Bovenstaand scenario keert in elke jacht terug in een Monster Hunter-game, en zo ook in Monster Hunter Rise: Sunbreak. Verwondering, stress, opwinding en vreugde volgen elkaar in rap tempo op wanneer je het opneemt tegen de meest groteske en brute monsters.

Het doel is om ze zo snel mogelijk neer te halen en onderweg zoveel mogelijk schade aan te richten, zodat je vacht, huid, bot en ander weefsel kunt afnemen om vette nieuwe wapens en uitrusting mee te maken. Vermoord je een monster? Prima, maar vangen is altijd beter, want dan krijg je vaak meer waardevolle materialen.

Zoals in elke Monster Hunter-game heeft het verhaal van Rise-uitbreiding Sunbreak bijzonder weinig om handen: het vormt altijd een slap excuus om volop aan het jagen te gaan. In Sunbreak duikt een onbekend monster op in de wereld van Kamura, waar je kennis mee maakte in Rise. Het beest blijkt afkomstig uit Elgado, een land ten westen van Kamura.

Om te onderzoeken waarom hij in godsnaam de oversteek naar Kamura heeft gemaakt, reis jij naar Elgado en maak je kennis met allerlei nieuwe personages. Wat blijkt? Een Elder Dragon genaamd Malzeno is de boosdoener. Hij bedreigt het ecosysteem van Elgado's gebieden, dus moet hij zo snel mogelijk dood. Daar is je verhaal, de reden waardoor je Master Rank-missies ontgrendelt - net als in Monster Hunter World-uitbreiding Iceborne - en dus weer urenlang gaat knokken, rennen, springen, vliegen, duiken, vallen en weer opstaan. Dat doe je met zeventien nieuwe monsters, waarvan er vier compleet nieuw zijn binnen de franchise.

Voorbereiden was nog nooit zo simpel

Maar voordat je de gekste capriolen uit gaat halen, moet je je op een jacht voorbereiden: het juiste gereedschap meenemen zoals vallen, slaapbommen en flitsgranaten, maar ook healing items zoals antigif, levensdrankjes en vlees om je staminabalk - die bij elke ontwijkingsmanoeuvre leegloopt - gevuld te houden. En voordat je op jacht vertrekt moet je wel een hapje eten natuurlijk, zodat je optimaal profiteert van de buffs die elk ingrediënt met zich meebrengt.

Dit alles doe je in de nieuwe hubwereld van Elgado, die wat handiger en vooral handzamer is ingericht. Zowat alles wat je nodig hebt bevindt zich in Elgado op één pleintje. Van de wapenkamer tot het quest-bord en van de winkeliers tot de keuken en het hoofdkwartier voor je Palamute- en Palicowapens en -uitrusting: je hoeft niet meer van hot naar her te rennen om alles te fiksen voordat je op jacht gaat en dat brengt nog meer tempo aan in de gameplay. Erg fijn!

De twee nieuwe gebieden van Elgado, Jungle en Citadel, zijn net als hun voorgangers in Rise naar hartenlust te verkennen en zitten vol flora en fauna, edelstenen en overblijfselen die je moet verzamelen om je wapens en uitrusting te





upgraden. Alle materialen in de nieuwe gebieden bevinden zich in het Master Rank-segment, wat betekent dat je hier moet gaan verzamelen als je je wapens naar het allersterkste niveau wil brengen. Moet je nog wat upgradememateriaal hebben in Low en High Rank uit de reguliere game, dan ben je via het Quest-bord in de hub binnen mum van tijd in het juiste gebied, want het staat allemaal aangegeven.

Switch it up

Het knok-, spring- en vliegwerk kun je in Sunbreak op allerlei nieuwe manieren doen. De Wirebugs die je ongetwijfeld nog kent uit de oorspronkelijke game kun je namelijk niet alleen gebruiken om coole luchtmanoeuvres uit te voeren. Ze zorgen ook voor speciale aanvallen, die voor elk wapen uniek zijn. Ook zijn er nu speciale rode en gele Wirebugs, die respectievelijk voor meer schade zorgen als je een monster berijdt en het makkelijker maken om materialen van monsters af te meppen.

Dan zijn er nog nieuwe Switch Skills, die extra sterke aanvallen en indrukwekkende combo's toevoegen aan je wapen. In mijn geval krijgt m'n Hunting Horn de mogelijkheid om een luchtaanval te combineren met een tijdelijke buff, waardoor ik meer schade aanricht bij een monster. Ook krijg ik een aanval die wat meer voorbereiding vergt: een soort eitje dat ik neer kan leggen en dat explodeert zodra ik succesvol een set noten speel op mijn hoorn. Hoe meer noten ik tegelijk speel, des te groter de explosie en bijbehorende schade.

Dit zijn slechts twee voorbeelden. Naarmate je Master Rank stijgt, krijg je steeds meer Switch Skills die je kunt gebruiken. Ze zijn in te delen in twee loadouts die je met een simpele input (op de Switch ZL+X+A) in een oogwenk wisselt. Ideaal als je ineens wil wisselen van een zeer agressieve speelstijl naar een wat meer behoudende en ondersteunende stijl, wat weer precies bij mijn Hunting Horn - een echt ondersteuningswapen in de multiplayer - past.

De Switch Skill Swap is gloednieuw in Sunbreak en vormt dan ook veruit de grootste verandering aan het vechtsysteem. Het hangt echter af van hoeveel je wilt wisselen van speelstijl of je de mechaniek veel gaat gebruiken.

Competente NPC's

De onlinemultiplayer is voor mij altijd een belangrijk en leuk onderdeel van Monster Hunter geweest. Ik heb behoorlijk wat vrienden die Monster Hunter World speelden, maar helaas niemand die Rise heeft gespeeld. Een online potje joinen is in Rise al makkelijker dan ooit, maar in Subreak kun je ook NPC's vergezellen op een jacht. Dit gebeurt automatisch in bepaalde verhaalmissies, maar je hebt in Sunbreak ook speciale Followers Quests. Hierin ga je op pad met een van de personages uit Elgado of Kamura.

Dat werkt verrassend goed. De NPC's vechten zeer competent met je mee en lopen nooit in de weg. Ook gebruiken ze de juiste voorwerpen op de juiste momenten. Af en toe lijken ze je in de steek te laten, om enkele minuten later terug te keren terwijl ze op een monster rijden. Daarnaast voorzien ze de jacht van vermakelijk dialoog en voegen ze net wat meer persoonlijkheid toe aan missies. En natuurlijk is het gewoon fucking dope om samen met Monster Hunter-icoon Fugen the Elder te jagen!



SCORE 85

Sunbreak is een must-have voor Monster Hunter-junkies. Een tegenvaller is dat er maar vier echt gloednieuwe monsters zijn, maar tegelijkertijd is het wel heel tof om monsters uit oudere games terug te zien. De nieuwe Switch Skill Swap-mechaniek en de wapens en uitrusting die zich blijven evolueren houden Sunbreak ook na het voltooien van het verhaal meer dan interessant.

DWAYNE



Met het verhogen van je Master Rank, het verzamelen en upgraden van armor en wapens en gratis nieuwe monsters en updates in het verschiet zitten er honderden uren aan speelplezier in.

48 UREN



BASICS

ACTIE-RPG
CAPCOM
1-4 SPELERS
OUT NOW

CUPHEAD: THE DELICIOUS LAST COURSE

OM JE KOPJE BIJ AF TE LIKKEN

Een van de stijlvolste én frustrerendste games van 2017 krijgt bijna vijf jaar na dato een gloednieuwe uitbreiding die even stijlvol en frustrerend blijkt. Kopjesconnaisseur Marvin concludeert dat The Delicious Last Course inderdaad een volwaardige, extra gang is, en niet een simpel toetje.

REVIEW | PC | XBOX ONE | PS4 | SWITCH



Weinig ontwikkelaars komen er mee weg om vijf jaar na het uitbrengen van een game nog een uitbreiding eraan toe te voegen, maar er zijn dan ook weinig games die zo'n eigen smoel hebben als Cuphead. De jaren 30-cartoonuitstraling is werkelijk tijdloos, net als z'n soms ongenaakbaar moeilijke bossgevechten en run-and-gun-gameplay. Een Cuphead-uitbreiding zou dus niet veel meer te hoeven doen dan extra bosses in de mix gooien, maar The Delicious Last Course gaat nog een stapje verder.

Mevrouw kelk

Het verhaal van deze uitbreiding draait om een 'nieuw' personage genaamd Ms. Chalice, die we natuurlijk al kennen uit de basisgame, maar nu écht een prominente rol inneemt. Deze mevrouw Kelk zagen we eerder alleen als geest, en daar heeft ze genoeg van; ze wil weer leven. Cuphead en Mugman moeten daarvoor zorgen, en daarom varen ze naar een nieuw eiland, waar ene Chef Saltbaker belooft een magisch taartje in elkaar te flansen die haar weer naar het land van de levenden haalt. Natuurlijk heeft de beste man niet alle ingrediënten in huis. Reden voor onze favoriete kopjes om de bosses van het eiland een kopje kleiner te maken.

Veel spannender wordt het verhaal niet, en dat hoeft ook niet echt; het wordt weer schattig verteld en biedt een prima decor voor een paar heerlijke gevechten, en da's genoeg. Maar voor we de gevechten bespreken, moeten we niet vergeten dat we gelijk al met Ms. Chalice aan de slag kunnen. Door middel van een koekje wisselt zij van plek met een van de mokmannen, en Ms. Chalice heeft eigen moves en skills die daadwerkelijk iets aan de game toevoegen.

Mocht je net als ik al jaren geen Cuphead meer gespeeld hebben voor je aan deze uitbreiding begint, dan is Ms. Chalice een prima personage om mee te beginnen. Ze is immers wat makkelijker om mee te spelen dan de andere twee. Hoewel je geen charm bij je kunt dragen als Ms. Chalice, heeft ze voordelen die erg wenselijk zijn als je de game al weer verleerd bent. Zo heeft ze een double jump en een rollende dodge (bukken + dodgen tegelijk) waarmee ze eventjes onschadelijk is, wat goed van pas komt bij het ontwijken van de beeldvullende boss-aanvallen. Erg fijn aan Ms. Chalice is dat haar dash ook gelijk een parry is, wat het neerslaan van roze projectielen in de lucht relatief makkelijk én bevredigend maakt. Ze heeft ook nog eens 4 HP in plaats van de gebruikelijke 3, wat mijn ass al een paar keer heeft gered. Want de nieuwe bosses kunnen verdomd lastig uit de hoek komen.



Rijdende worstfabriek

Op papier heeft The Delicious Last Course 'slechts' zes bosses, maar dit zijn stuk voor stuk fantastische gevechten die nog lang op je netvlies gebrand blijven. Gelijk vanaf de eerste boss wordt duidelijk dat je deze ook niet even in één poging verslaat, zeker als je al vijf jaar niet meer



gespeeld hebt. En daar komt Ms. Chalice ook direct uitstekend tot haar recht. Neem de boss Glumstone the Giant, een bergreus wiens baard het strijdtoneel van de eerste fase vormt. Je wordt letterlijk van alle kanten belaagd: kleine kabouters komen uit de grond, verschijnen op elk platform én schieten allerlei projectielen, een vogelkolonie vliegt over en de reus laat zelf ook nog projectielen ontsnappen. Ik zal eerlijk toegeven dat ik een uur bezig was met alleen al dit gevecht, maar tussen mijn gevloek door genoot ik hárd.

weetje • weetje

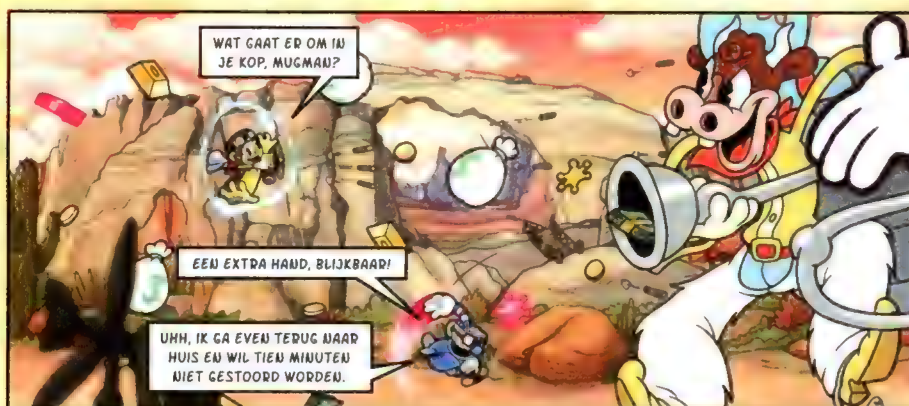
De hoeveelheid frames die is gebruikt voor de animaties in deze uitbreiding staat bijna gelijk aan het aantal uit de héle basisgame, en dat is te zien.

Dat genieten stopte daar niet, want ook de andere bosses zijn fantastisch vormgegeven, en elk gevecht zit vól details die je niet meekrijgt omdat je te druk bezig bent met overleven. Mortimer Freeze is mijn minst favoriete, met zijn ijspegels en letterlijke koelkast als bodyguard, maar dat publiek van sneeuwpoppen tovert toch een glimlach op m'n smoel. Met The Howling Aces maak je een hoogstaand gevecht mee dat letterlijk de hoogte ingaat, en de Moonshine Mob heeft me het langst 'vermaakt' (lees: bloed onder m'n nagels vandaan gehaald) met hun gevarieerde fases en vooral verrassende eind-eind-eindbaas die telkens nét mijn laatste HP wegsnoepte. De absolute eindbaas van de uitbreiding ga ik hier niet verklappen, maar wel een speciale shout-out naar Esther Winchester, een gigantische koe die met behulp van Cuphead en co. tot een soort rijdende worstfabriek wordt omgetoverd. Alle gevechten uit deze uitbreiding zijn hoogtepunten op het gebied van boss- en leveldesign, maar een koe die langzaamaan uit elkaar valt en uiteindelijk in blik belandt... Ik heb een traantje weg moeten pinken. Van het lachen.

"Alle gevechten uit deze uitbreiding zijn hoogtepunten op het gebied van boss- en leveldesign."

Duivels goed

Oh, maar dat is zeker niet alles. Zo is er een nieuwe manier om muntjes te verdienen: The King's Leap. In dit vliegende kasteel zal je vijf bosses met een twist te lijf gaan. Je kan namelijk niet schieten en geen charms gebruiken, en zal dus moeten dodgen en parry'en om deze op schaak gebaseerde bazen te verslaan. Dit zijn de makkelijkste gevechten uit misschien wel de hele game, maar een leuke afwisseling, en de verdiende muntjes zijn zeer welkom. Immers zijn er allerlei toffe, nieuwe charms en aanvallen om te kopen en gebruiken, waaronder misschien wel de beste aanval in de hele game: Crack Shot. Die is misschien wel iets té goed, want je hoeft niet eens te richten en richt alsnog verdomd veel schade aan. Maar mocht je denken dat deze uitbreiding Cuphead alleen maar makkelijker maakt, dan heb je het fout. Er is namelijk ook nog eens een geheime boss, en hoewel die qua mechanics niet bepaald boeiend is (het is de enige boss in de hele game die ik in één poging versloeg), kan ik je vertellen dat hij een... duivels goede toevoeging is. Na dat gevecht krijg je namelijk een charm die de game nóg moeilijker maakt – ja, zelfs moeilijker dan de Expert-modus. En dat zorgt ervoor dat The Delicious Last Course zelfs voor de meest hardcore Cuphead-fans uren aan speelplezier zal opleveren. Met niet alleen in de vorm van Ms. Chalice een reden om alle (oude) bosses nog eens te verslaan, maar ook meer uitdaging dan ooit tevoren. Een laatste gang om je vingers, bord, bestek en kopje bij af te likken. En te vragen of je nog een keer mag opscheppen.

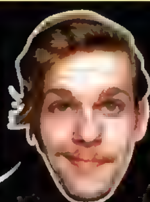




SCORE 90

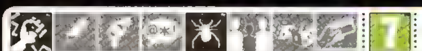
The Delicious Last Course is met zijn waanzinnige animaties, gevarieerde boss-gevechten en nieuw personage een geweldige uitbreiding van een al geweldige game. Hij is misschien wat aan de korte kant, maar maakt dat meer dan goed met extra moeilijkheid en tal van redenen om de basisgame opnieuw te spelen. Overheerlijk.

MARVIN



Dat is alleen als je de nieuwe bosses één keer verslaat, want er zijn genoeg redenen om de andere bosses ook weer eens te bevechten.

8 UREN



BASICS

RUN AND GUN PLATFORMER
STUDIO MDHR
1-2 SPELERS
OUT NOW

REVIEW · SWITCH

NEON WHITE

DE BESTE FIRST-PERSON PLAT-FORMER SINDS DOOM ETERNAL

GOLD AWARD

Het komt niet vaak voor dat Marvin binnen de spanne van één game twijfelt om zowel een 40 uit te delen als een 95, maar Neon White weet het voor elkaar te krijgen. Van pure cringe tot een pure endorfine-rush - met een verdiende Gold Award tot gevolg.

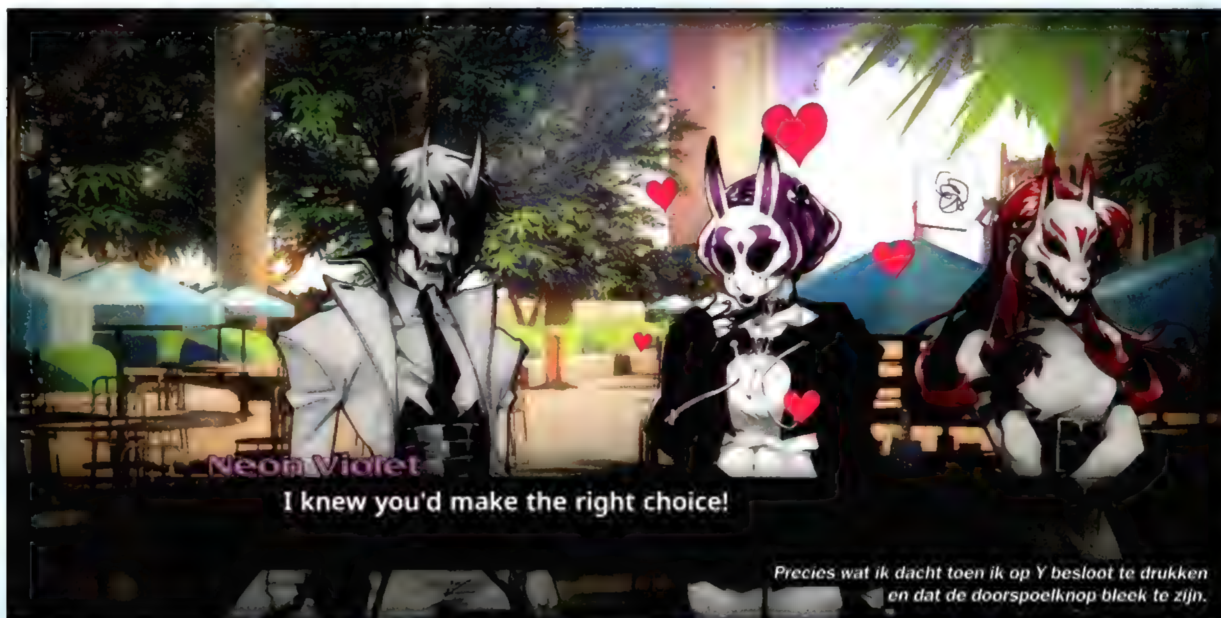


Neon White openbaarde zich voor het eerst tot mij tijdens een indie-presentatie van Nintendo, in mei van dit jaar. Mijn eerste gedachte: Jezus, wat een ontiegelijk lelijke game is dit. Mijn tweede gedachte: Oh, die gameplay ziet er best soepel uit. Mijn derde gedachte: Ugh, fucking speelkaarten. En zo verdween Neon White al snel weer uit mijn brein, precies zoals je zou verwachten bij een game die het waagt zo'n generieke naam te hebben. Tot de game geheel onder mijn radar uitkwam, het ineens klinkende cijfers begon te regenen, en ik Wouter toch maar even om een code vroeg van deze heilige mix van een first-person shooter en een (puzzel)platformer.

Anime-cringe

Laten we maar bij de minpunten beginnen. Want hoewel ik al verklapt heb dat deze game er met een Gold Award vandoor gaat, zag het er in de eerste minuten in Neon White echt niet uit alsof dat zou gaan gebeuren. Dat heeft alles te maken met het tenenkrommende verhaal, de over-the-top anime-vrouwen, ongemakkelijke gesprekken over dikke tieten en de ongezonde seksuele spanning. Dit is zo'n game waarin opgepompte gym-bro's continu elkaar willen overtuigen dat ze de grootste penis in hun broek hebben, waarin gillende vrouwen iedereen en hun moeder laten blozen en waarin schattige katjes op wolkjes dienstdoen als engelen. Voor iemand als ik, die regelmatig goed gaat op anime en dus echt niet meer opkijkt van wat seksualisering en een obsessie met schattigheid, gaat Neon White alsnog een stapje te ver. Want in de paar uurtjes waarin ik het verhaal nog een kans gaf, werd me duidelijk dat het vooral heel veel filler bevat in de vorm van gesprekken tussen hoofdpersonage White en de andere Neons, die natuurlijk bijna allemaal een fucking dierenmasker dragen. (Kunnen we een wet maken die dierenmaskers in games verbiedt? Ik kijk ook even naar jou, Ubisoft.)

Het hoofdverhaal, dát is op zich nog wel een beetje interessant. De Neons zijn namelijk zielen die onderweg naar de hel opgepikt worden om in de hemel te vechten tegen demonen. Ieder krijgt een masker op, en als die wordt afgezet explodeert 'ie. Deze Neons doen jaarlijks mee aan een wedstrijd waarin het zaak is om zoveel mogelijk van de demonen om te brengen, en White doet voor het eerst mee aan het festijn. Tevergeefs, zo lijkt het, want ene Neon Green is eigenlijk áltijd de winnaar. Gelukkig krijgt White hulp van enkele andere Neons, die hij zich niet meer kan herinneren, maar die hem wel lijken te herkennen. Langzaam krijgt



Precies wat ik dacht toen ik op Y besloot te drukken en dat de doorspoelknop bleek te zijn.



weetje • weetje

De soundtrack is gemaakt door Machine Girl en deze hoge tempo beats passen perfect bij de razendsnelle handelingen die je in Neon White moet uitvoeren.



Kun je aan de welgeteld twaalf pixels op dit screenshot zien op welke console hij gemaakt is?

White zijn herinneringen terug, en blijkt hij zelfs een verleden met Green te hebben. Als concept best leuk - ik ben een sucker voor alles wat met de hemel en hel te maken heeft - alleen de uitwerking is door alle anime-clichés zo tenenkrommend dat ik het gros van de gesprekken al snel skipte (shout-out naar ontwikkelaar Angel Matrix voor die razendsnelle skip-optie). Aan het einde begon ik het toch weer te volgen, want het werd best eventjes interessant toen god in de mix kwam, al vond ik de climax dan weer tegenvallen. Maakt ook niet uit, want tegen die tijd zat ik al volgepompt met endorfines.

Eternaliaans

Neon White is een first-person platformspel, met een flinke hoop aan erg korte levels waarvan de meeste binnen een minuut klaar zijn. Het is zaak om zo snel mogelijk het level te doorlopen, -springen en -dashen, en onderweg alle demonen in dat level neer te schieten (of neer te slaan met je katana). En ik kan je vertellen dat ik sinds Doom Eternal niet meer zó genoten heb van first-person platforming als ik doe in Neon White. Zelfs op mijn oude Nintendo Switch draait het fucking soepel op 60fps – ja, daar staat tegenover dat het qua graphics echt een gedrocht van een game is, maar je bent zo snel door levels aan het sjezen dat dat totaal niet uitmaakt. Gameplay über graphics!

"Als er één ding is dat Neon White boven andere first-person shooters en platformers doet uitstijgen, dan is het leesbaarheid."

Elk level lijkt totaal niet op zijn voorgangers, en langzaamaan, spelenderwijs, worden nieuwe gameplaymechanieken geïntroduceerd. Zo begin je simpelweg met wat rennen en springen, leer je later op grote, zwarte ballonnen springen die je een zetje geven en worden er regelmatig nieuwe vijanden geïntroduceerd die elk nét even een andere aanpak vereisen of jou het leven op een andere manier zuur kunnen maken. Het duurt even voor je in de game zit en alle facetten onder de knie hebt, maar als dat moment eenmaal is aangebroken, kom je terecht in een ongekende flow en kun je de game niet meer wegleggen. En dan heb ik het nog niet eens over de kaarten gehad.

Open kaart

Omdat je broertje, je oma en zelfs de postbode tegenwoordig een eigen kaartspel hebben, krijg ik al snel een vieze smaak in mijn mond als een game ook kaarten blijkt te bevatten. Dat was bij Neon White niet anders, maar de manier waarop ze hier geïmplementeerd zijn deed al mijn vooroordelen razendsnel verdwijnen. Deze speelkaarten liggen door de (platform)levels verspreid, en White kan telkens twee verschillende soorten kaarten met zich mee- »







dragen. Die kaarten zijn je wapens, maar – een héle grote maar – je kunt ze ook weggooien, waardoor je een specifiek effect triggert. Je moet dus een balans zien te vinden tussen het schieten met de wapens en het gebruiken van die effecten. Immers kun je een kaart gebruiken tot alle kogels op zijn, óf hem voor die tijd discarden, wat cruciaal is bij het platformen.

Neem het pistool: met een druk op de trigger kun je simpel kogels afvuren, maar door hem weg te gooien maakt White een extra sprong in de lucht. De shotgun-kaart zorgt ervoor dat White in de richting waarnaar je kijkt wordt getorpedeerd (en alles in zijn pad doodmaakt), de rifle-kaart is een dash naar voren, de uzi laat White met een flinke shockwave neerkomen op de grond, een ander volautomatisch wapen schiet bij het discarden een bom af (die ook als boost dient), de rocket launcher dient als grappling hook, en aan het einde van de rit krijg je nog een speciale kaart die het tempo keihard opvoert. Omdat de balans tussen die kaarten (en de hoeveelheid die je telkens krijgt) uitstekend in elkaar zit, kun je wel spreken van een 'first-person puzzelplatformer'.

> **"Wat ben ik blij dat ik Neon White een kans heb gegeven, want achter die anime-hel schuilt een gameplay-hemel."**

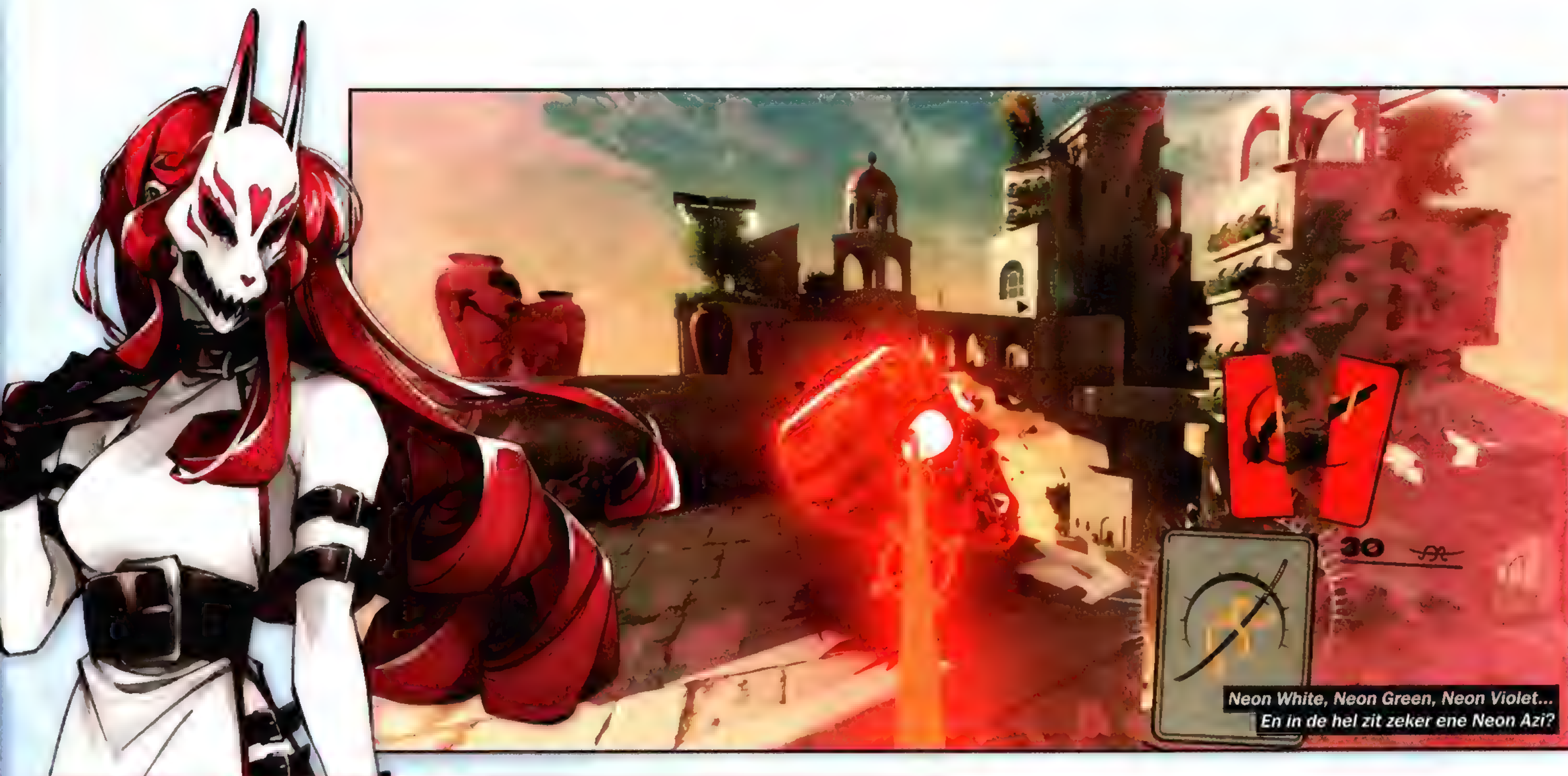
Fenomenaal gamedesign

Als er één ding is dat Neon White boven andere first-person shooters en platformers doet uitstijgen, dan is het leesbaarheid. Leesbaarheid, ja. Ga maar na: dit is een game met 97 (!) verschillende levels, waarin je zo snel mogelijk van punt A naar punt B moet en tussendoor nog even tientallen demonen moet ombrengen alsof het niets is. Waar je bij andere soortgelijke games elk van die levels dertig keer zou moeten doorlopen voordat je ook maar een redelijke tijd neer kunt zetten, kan ik je garanderen dat je in Neon White al bij poging nummer 1 de Ace Medal (de ogenschijnlijk hoogste beoordeling) kunt behalen. Puur en alleen omdat deze game op uiterst subtiele wijze jou telkens de goede kant opstuurt.

Die kaarten zijn daarin een briljante vondst, want telkens als je een nieuwe oppakt weet jij dat je er waarschijnlijk binnen nu en twintig seconden iets mee moet doen (al zijn er zeker uitzonderingen). En je beweegt op een gegeven moment zo verdomd snel door die levels heen, maar zelfs in al die wazigheid valt nog makkelijk van het beeld af te lezen welke kant je op moet, waar de demonen zijn die je nog moet neerschieten, welke barrières je kapot moet knallen, en welke combinatie van kaarten je (waarschijnlijk) nodig zal hebben om een bepaald punt te bereiken. Maar echt, dit fenomenale game-







Neon White, Neon Green, Neon Violet...
En in de hel zit zeker ene Neon Azi?

SIGAREN, BIER EN PARFUM

Er zit in elk level een collectible om te vinden. Dat is erg leuk om te doen, en leert je goed om out-of-the-box te denken omdat ze regelmatig op de allerhoogste plekken liggen verborgen en creatief kaartgebruik vereisen om te kunnen bereiken. De collectibles kun je in de hubwereld aan een van de andere Neons geven om betere vriendjes met ze te worden. Nee, dat boeide mij ook niet, maar je krijgt daardoor ook toegang tot speciale levels die puur en alleen om platforming draaien, en daar zitten juist een paar van de leukste levels tussen. Om nog maar te zwijgen over het feit dat het gewoon erg lekker is om even niet zo snel mogelijk naar de finish te rennen, en rustig na te kunnen denken over hoe je een collectible kunt bereiken.

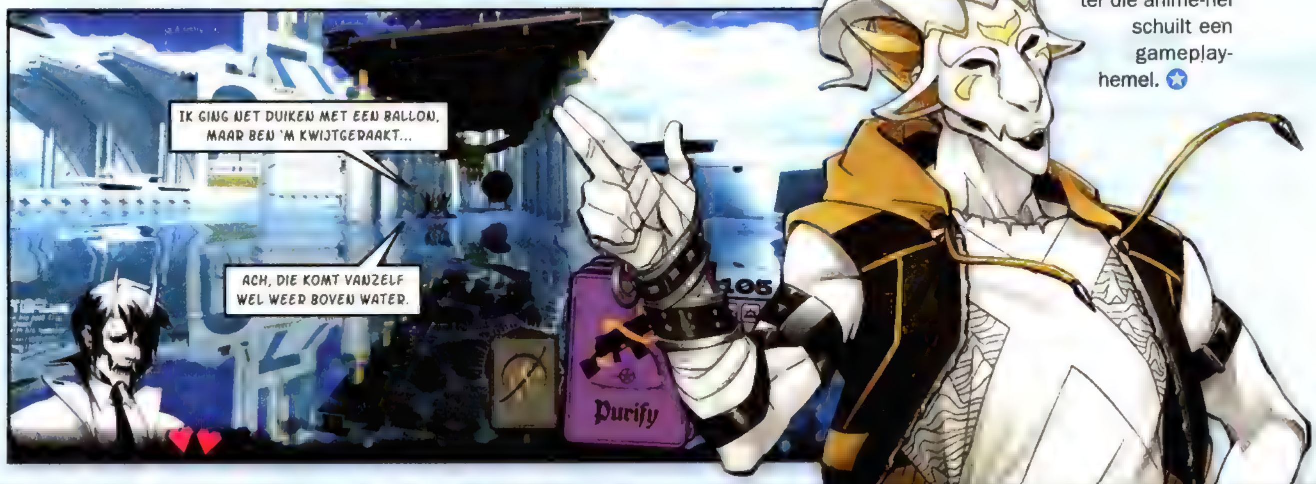
design zorgt voor enorm intuïtieve gameplay, met een flow waar je U tegen zegt. Waardoor ik moeite heb om Neon White weer aan de kant te leggen als ik eenmaal begin.

Meester-platformer

En ja, ik zal eerlijk toegeven dat Neon White me helemaal het mannetje laat voelen als ik in die flow zit. Ik voel me dan even een meesterplatformer, zelfs al weet ik dat ik na drie pogingen in een level niet eens de top 100 van beste tijden aanraak, zelfs al weet ik dat ik nog net even wat sneller zou zijn met een muis in plaats van een Joy-Con. Dat komt enerzijds doordat de game nogal wat handelingssnelheid van je verwacht, en je regelmatig een serie van vijf of meer kaarten aan elkaar moet rijgen, tussentijds op de juiste platformen moet springen en ook nog eens een X-aantal demonen moet afknallen. Maar het komt ook door de manier waarop de game je uitnodigt om te experimenteren met de routes die je neemt en de kaarten die je weggooit of juist bewaart. Nadat je een level voor de eerste keer voltooit krijg je te zien hoe snel je moet zijn om bepaalde medailles te halen, en als je snel genoeg bent krijg je ook in het level een shortcut te zien. Veel van die shortcuts zijn voor de hand liggend, maar leren je veel over wat er mogelijk is met alle kaarten en de physics in deze game, wat je later weer kunt toepassen in andere levels. Kijk maar eens naar een speedrun op YouTube; je weet niet wat je meemaakt, zo snel gaat die shit. Of uhh, doe dat trouwens maar niet, want dan blijf je je nog even slim voelen als je in een level beseft dat je ook die ene vijand van honderd meter afstand kunt neerschieten en er dan helemaal niet meer langs hoeft te lopen. Of dat je een kaart kunt besparen door met een explosieve ton de lucht in te schieten, om 'm daarna te gebruiken om op een of ander dak te klimmen. Dingen die de game je niet voorkauwt (maar echt wel bedoelt), en waardoor je je toch weer die meesterplatformer waant.

Leaderbord-leven

Neon White is waarschijnlijk de grootste verrassing van het jaar voor mij, want ik had nooit verwacht een shooter-platformer te spelen die op kan boksen tegen games als Doom. En al helemaal niet op de fucking Nintendo Switch. Daar komt bij dat het voor een indiegame enorm veel content bevat; ik denk dat ik iets meer dan de helft van de levels de Ace Rank heb behaald, en alle collectibles (zie kader) heb verzameld, en alsnog meer dan twintig uur zoet was. Rond uur zeventien viel mijn mond pas echt open, want toen kwam ik spelenderwijs erachter dat Neon White een extra medaille voor je verborgen houdt, eentje die je krijgt als je een bepaalde developer op de leaderboards inhaalt. En dan kom je pas écht in speedrun-terrritorium, moet elke beweging secuur worden afgewogen en is er een nauwkeurigheid nodig die ik niet uit mijn controller kan krijgen. Toch blijf ik het proberen omdat het heerlijk blijft spelen, en ik met elke gewonnen seconde weer een kleine endorfine-rush ervaar. Wat ben ik blij dat ik Neon White toch een kans heb gegeven, want achter die anime-hel schuilt een gameplay-hemel.



SCORE 90

Een ware indieparel die kan opboksen tegen games als Doom Eternal, met briljant gamedesign, uitstekende kaart-mechanics en een flinke bak aan content. Enorm toegankelijk, maar uitdagend genoeg om je tientallen uren tegen leaderboards te laten vechten. Zo tenenkrommend als het verhaal van Neon White is, zo hemels goed is de gameplay.

MARVIN



Als je alle levels een keer doorloopt op Ace Rank en alle collectibles verzamelt, ben je pas net begonnen.

20+ UREN



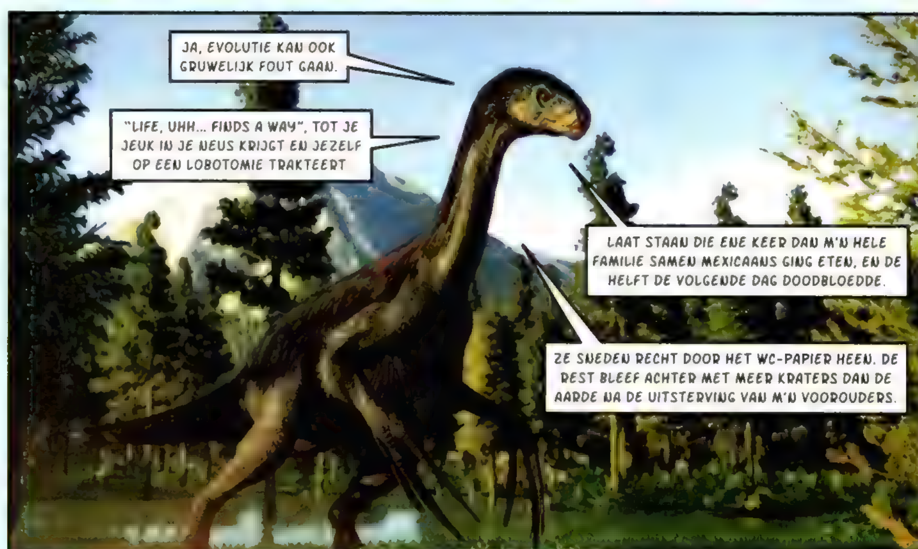
BASICS

FIRST-PERSON PUZZELPLATFORMER
ANGEL MATRIX/ANNAPURNA INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW

JURASSIC WORLD EVOLUTION 2 DOMINION BIOSYN EXPANSION

DOMINEERT DE FILM

Twee pagina's voor een uitbreiding gebaseerd op een matige film, van een game die we wegmoffelden in de Ook Gespeeld?! Jazeker! Want Jurassic World Evolution 2 is even rustgevend als underrated, en nu de game dankzij Dominion weer in de aandacht komt, springt Wouter op deze kans als een velociraptor op Robert Muldoon!



En toen stond alles in de fik. Een beetje het blockbuster-equivalent van 'en toen kwam er een olifant en die blies het verhaaltje uit'. Nadat Jurassic World Dominion afgelopen was, voelde ik weinig anders dan onverschilligheid. Geen ergernis, geen teleurstelling, gewoon 'dus, dat was een film die ik gezien heb'. Natuurlijk verwachtte ik allang niet meer zo'n onvergetelijke ervaring als Jurassic Park, want ik ben geen ventje van 10 meer die net een spreekbeurt heeft gedaan over dino's. Bovendien had de vorige Jurassic World-film, Fallen Kingdom, die hoop al flink de kop ingedrukt, want daar gebeurde amper iets in wat mijn geheugen waardig heeft bevonden om überhaupt op te slaan. Nee, Jurassic World Dominion is weer een blockbuster waar miljoenen zich prima mee gaan vermaken, en heeft nog een klein beetje nostalgische waarde omdat het plot rare sprongen maakt om oude bekenden Ellie Sattler en Alan Grant een rol te geven. Maar verder? Is het wat mij betreft weinig meer dan een goede reden om Jurassic World Evolution 2 aan te spekken met wat lekkere DLC!

6 films alweer?!

Want laten we wel wezen, Jurassic World Evolution is ongeveer het beste entertainmentproduct dat er de laatste tien jaar onder de noemer 'Jurassic' uitgekomen is. De eerste game was nogal ruw rondom de randjes, op z'n zachtst gezegd, maar in de tweede parkenbouwer heb ik echt uren aan ontspannen, en wat minder uren aan stressvol speelplezier gestopt. Het managen van dinosaurussenparken in verschillende scenario's, verdeeld over vijf Jurassic-films, kan soms frustrerend zijn, en Evolution is zeker niet de beste parkbuilder die er bestaat, maar uiteindelijk VLIEGEN de uren voorbij als je deze game speelt. Daarom was ik dan ook zo blij als een T-Rex die met autootjes speelt toen de zesde film toegevoegd werd aan deze lekkere management-sim van Frontier.

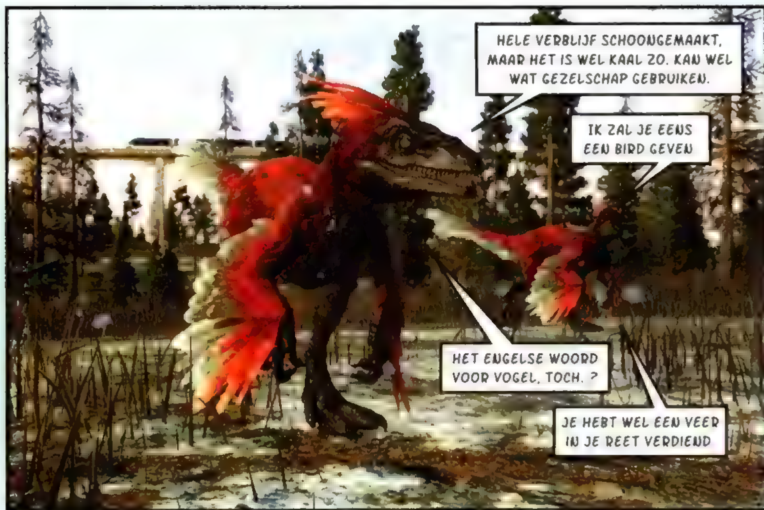
Tutopaign

Net zoals de main game, geldt ook voor Dominion dat



> **"Er is er weinig mis met een beetje naar dino's staren terwijl je het ze naar hun zin probeert te maken."**

de campaign gek genoeg een soort tutorial is waar je heel rustig - een beetje té rustig - geïntroduceerd wordt aan de nieuwe spelmechanieken die deze DLC met zich meebrengt. Sommige daarvan zijn slimme koppelingen aan de film, zoals de Hyper Loop, een ondergrondse supermetro die transport van en naar de grote Biosyn Research Facility mogelijk maakt. Ook leuk is hoe de game verder gaat waar de flick eindigde, een afsluiter die ik aan het begin van dit artikel al enigszins 'spoilde'. Want in de tweede missie van de campaign moet je een park





bouwen nadat een 'scorched earth'-incident de omgeving nogal onleefbaar heeft gemaakt. Plotseling ben je met je ranger-auto orders aan dino's aan het geven alsof het je persoonlijke prehistorische leger is, zodat je als een ware dinoboy de dieren omheiningen binnen stuurt. Een grappige mechanic die je achter het stuur van je auto dwingt, maar waar je de hele add-on maar een paar keer gebruik van hoeft te maken.

Dinoboy

Evident aan de nieuwe 'dino wrangling-mechanic' wil Frontier duidelijk wat meer actie in deze sim stoppen. Want ja, de gemiddelde Dominion-liefhebber zit vast niet te wachten op trage strategie en moeilijk ge-manage. Dus wordt je in de Choas Theory-missie opeens geconfronteerd met dieven die proberen Owen Grady's (nog steeds niet door Chris Pratt ingesproken) dino's van z'n ranch te jatten, iets dat je moet voorkomen door allerlei vrij onnodige voorzorgsmaatregelen neer te planten. Daarna is het vooral zaak om de baddies te rammen met je auto, iets wat zorgt voor een extra stressfactor in een al vrij stressvolle missie. Maar een beetje ervaren Evolutionair lapt hem in een paar uurtjes, waarna je ook al zo'n beetje op de contentlimieten van deze add-on stuit. Hoewel, je kan nog de sandbox induiken, en de bijbehorende update heeft ook nog aardig wat nieuwe Challenge Mode-uitdagingen in de aanbieding, dus als je deze, wat minder verhalende content meetelt, dan kan je wel een uurtje of 20-30 verdwijnen in dinodingen.

Met de échte stemmen van...

Natuurlijk zijn er ook nog nieuwe dino's, zoals de gevederde Pyroraptor, de Dimetrodon (technisch geen dinosaurus) en de Therizinosaurus (die geheel verrassend voor me geen carnivoor blijkt te zijn). De stemmen van Steve Jobs-achtige baddy Lewis Dogson, Ellie Sattler, Alan Grant en Ramsay Cole worden daadwerkelijk door respectievelijk Campbell Scott, Laura Dern, Sam Neill en Mamoudou Athie ingesproken. Gooi er nog wat Bysion-gethematiseerde gebouwen en decoraties bij, en je mag wel zeggen dat deze uitbreiding, ondanks het summiere aantal trophy's/achievements en het feit dat je in de Campaign-missies parken zonder bezoekers bouwt (dat voelt nogal... leeg en nutteloos), me een stuk meer liet voelen dan onverschilligheid! Er is er weinig mis met een beetje naar dino's staren terwijl je het ze naar hun zin probeert te maken en zoveel mogelijk tegelijkertijd in een park probeert te proppen, zonder dat ze elkaar opvreten. Zou er bijna een spreekbeurt over willen houden... ✪



WOUTERS JURASSIC RANKING

6. Jurassic World: Fallen Kingdom

De makkelijkst te vergeten van het hele Jurassic stel, met name omdat er geen park in zit, geen spanning, geen originaliteit en geen character-arcs.

5. Jurassic World Dominion

Iets leuker dan z'n voorganger omdat er echt een belachelijke stoet aan topacteurs in gedouwd zijn, waaronder een heel stel van de superieure Jurassic Park-films. Maar daarnaast ook nog Dichen Lachman, Omar Sy en de badass DeWanda Wise, want waarom niet? Niet dat ze veel te doen hebben, ook maar enigszins invloed hebben op het plot en op geen enkel punt in de film in levensgevaar lijken te zijn. Maar hey! Het is wel leuk om naar ze te kijken.

4. Jurassic Park III

De eerste Jurassic-film die doelbewust een domme blockbuster leek te willen zijn. De spanning was weg, de characters oninteressant en bijna geen enkele scène was memorabel. Het idee van pratende raptors en de pijnlijk slechte CGI zorgen ervoor dat dit gecategoriseerd kan worden onder 'onwaardige sequel'.

3. The Lost World: Jurassic Park

Ik heb lang gedacht, nog voordat IMDB me makkelijk kon informeren over dit soort dingen, dat dit vervolg niet door Spielberg was geregisseerd. Zoveel minder goed vind ik 'm dan deel 1. Er zitten wel wat touches in van de meester, zoals de scène met de bus die van de klif hangt, waarvan het brekende glas onder de voetjes en handjes generaties aan film- en zelfs gamemakers heeft geïnspireerd (Uncharted 2 anyone?). Maar het feit dat de bemanning op de boot waar de T-Rex mee vervoerd werd, uitgemoord werd op plekken waar de dino nooit bij had gekund, blijft me irriteren bij elke rewatch. Niet vaak heeft een missende scène zo'n enorm plotgat opgeleverd, en het blijft me verbazen dat good ol' Steve dit maar heeft geaccepteerd.

2. Jurassic World

Okay, deze 'reboot' was voornamelijk een kwestie van 'groter, luider en duurder', maar alsnog vond ik het heus een fijn filmpje. Het beste idee voor een vervolg, in ieder geval, en alleen de Gyrosphere, de uit het water springende Mosasaurus die een witte haai opvreet en het moment waarop de hel uitbreekt op de hoofdstraat van Jurassic World, maken deze blockbuster al onvergetelijk genoeg.

1. Jurassic Park

Een waar meesterwerk en een film zo perfect, zo intens vermakelijk van seconde tot seconde, zo spannend en kunstig in elkaar gedraaid, dat ik hem al tientallen keren met onverminderd plezier heb bekeken.

SCORE 77

Een DLC is vaak een slap aftreksel van de main game omdat er gewoon niet meer uit te halen valt, maar soms ook een prima voortzetting. Zoals deze: extra gameplay-mechanieken, slimme tie-ins met de gelijknamige film en een lekkere brok content, zorgen ervoor dat Jurassic World Evolution 2 weer een paar dozijn extra uur hypnotiserend leuk is!

WOUTER



In 20 uur heb je de Chaos Theory- en Campaign-missies gedaan, maar er is meer dino voor je duit!

20-30 UREN

16

BASICS

PARK BUILDING SIM
FRONTIER DEVELOPMENTS/2K
1 SPELER
OUT NOW



REVIEW OCULUS QUEST, PC VR

MOTHERGUNSHIP: FORGE

Wat mij betreft is Space Pirate Trainer nog steeds de beste wave-based-shooter in VR. Er zijn de afgelopen jaren hier en daar wat dappere pogingen gedaan door andere ontwikkelaars om die game van zijn troon te stoten, maar SPT blijft de koning.

Maar nu is er Mothergunship: Forge, waarvan je het eerste deel zou kunnen kennen als een game voor de PC, PS4 en Xbox One. Die game was echter een high-speed first-personshooter die wat gameplay betreft in de buurt van de chaos van de laatste Doom-games kwam. Door de belachelijk hoge snelheid werd je bij wijze van spreken al misselijk als je de game op een beeldscherm speelt. Die snelle actie zou nooit fatsoenlijk overgezet kunnen worden naar VR.

Voor Mothergunship: Forge is er dan ook gekozen voor een vast standpunt. In het eerste deel ren en spring je door iedere kamer om de vijanden kapot te knallen, maar in Forge beweeg je helemaal niet. Dat wil zeggen, je kunt projectielen ontwijken door fysiek een stapje opzij te zetten of te bukken, maar je in-game-personage kan niet van plek veranderen.

Hierdoor lijkt de gameplay van Forge ineens behoorlijk op SPT, met het grote verschil dat de snelheid van de vijanden in Forge wél net zo hoog ligt als in het origineel. Het is overweldigend hoeveel vijanden er op je af komen en hoeveel kogels en dergelijke je haast blind afvuurt, terwijl je in SPT toch wat kalmer en gerichter aan het schieten bent. Om je bij de gigantische waves van vijanden te helpen draait het in Forge om het aanpassen van je wapens. In iedere hand kan je een wapen of schild vasthouden en na het verslaan van alle vijanden in een kamer krijg je upgrades. Hier zit veel variatie in, en je moet een beetje mazzel hebben met wat je aangeboden krijgt. Bepaalde runs zijn daardoor iets gemakkelijker als je al snel vette upgrades krijgt.

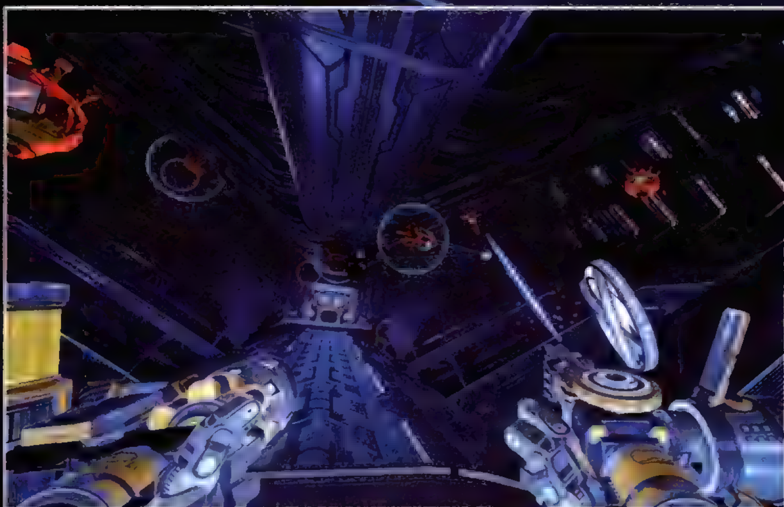
Daar komt bij dat de kamers willekeurig gegenereerd zijn! Iedere run is dus net even anders en daardoor krijgt de game een beetje een Returnal-achtig tintje. Kom je niet voorbij een boss? Dan moet je opnieuw beginnen om een betere build te fixen, dat idee. Zeker cool, als je daar van houdt. Grafisch is de game niet speciaal, met lege kamers en simpel ontworpen vijanden, en door de snelheid is het me iets te chaotisch, maar het is wel een leuk alternatief voor SPT, dat ook na de release van Mothergunship: Forge nog steeds de koning is van de wave-based-shooters in virtual reality.

SCORE:



KOTSGEHALTE:









REVIEW PC VR

KAYAK VR: MIRAGE

Het is alweer zes jaar geleden dat Blaze-Rush uitkwam voor de Oculus Rift. Die was toen een van de eerste echt goed werkende racegames voor VR en absoluut een van de games die ik standaard liet zien als ik iemand introduceerde aan VR. Geldt dat ook voor opvolger Star Track?

Na de absolute madness uit Mothergunship: Forge voelde Kayak VR: Mirage als een gift van de gaming goden. Heerlijk een beetje ronddobberen in mijn kajak op de meest prachtige plekken op deze aardbol!

Dat klinkt suf. En dat is het ook. In Kayak VR: Mirage kies je een van vier locaties, neem je plaats in een kajak en door met de motion-controllers een peddel na te bootsen kan je jezelf verplaatsen door de wereld. Dat is zeker even wennen, maar werkt vooral als je de game zittend op een stoel speelt eigenlijk heel natuurlijk.

Per locatie kan je races doen, die elk een paar minuten duren. In de races kan je het opnemen tegen de AI en er zijn online mogelijkheden voor multiplayer. Het is de bedoeling om uiteraard als eerste de finish te bereiken, maar je moet onderweg tussen poortjes door, dus er is telkens een redelijk vaste route met hier en daar wat kleine shortcuts. Poortjes overslaan is niet toegestaan, maar ook zelfs de poortjes aanraken levert je strafsecondes op. Je moet dus snel zijn, maar ook secuur. En ja, dat is best vermakelijk. Zeker in multiplayer, waar je elkaar een beetje kunt dwarszitten.

Het gekke is alleen dat deze gameplay helemaal niet de reden is om Kayak VR: Mirage te checken. Het zijn namelijk de omgevingen! Het is lastig om uit te leggen, maar het is alsof alle locaties met een gigantisch hoge megapixelcamera zijn gefotografeerd en zijn omgezet in 3D-objecten. Alsof het allemaal super high-end Unreal Engine 5-assets zijn, ongekend voor een VR-game.

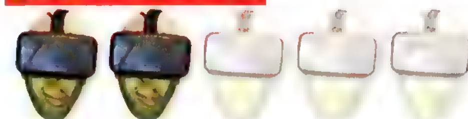
Ook het water is hyperrealistisch en de physics van de kajak reageren perfect op de golven en stromingen in het water. En omdat alles zo realistisch oogt, kreeg ik een gevoel van immersion die ik nog niet vaak heb ervaren in VR. Het is serieus mind-blowing om te zien waar VR toe in staat is als je een vette PC hebt die het aanstuurt. En het nodigt ook nog eens uit om op je gemak alle gebieden te verkennen, want er zijn allerlei collectibles te vinden, zoals skins voor je kajak.

Uiteindelijk heb ik me meer vermaakt met het lekker ronddobberen dan me druk te maken tijdens de races. De immersion en grafische kwaliteit zijn next-level voor VR. ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:







OOK GESPEELD

STOP EENS RED DEAD REDEMPTION 2 IN JE PS4, DAN HEB JE PAS EEN HITTEGOLF





KIKKERRUILHANDEL

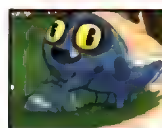


Titel: Time On Frog Island
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
Prijs: 19,99

Hoe drukker het echte leven, hoe meer ik rustgevende games kan waarderen. Spiritfarer, A Short Hike en zelfs Breath of the Wild zijn ideale titels om gewoon even tot rust te komen. Aan dat lijstje kan ik nu nog een game toevoegen, namelijk Time on Frog Island. **Mijn tijd op dat merkwaardige kikkereiland was namelijk uiterst plezant.**

Aan het begin van de game strand je als een schipper op een ogenschijnlijk verlaten eiland. Je schip is één groot wrak en mist allerlei onderdelen voordat je kunt vertrekken. Gelukkig blijken er allemaal rechtop lopende kikkers op het oord te wonen, die zo allemaal hun eigen hobby's hebben. Schilderen, de zee onderzoeken met een vuurtoren of grotten verkennen zijn slechts voorbeelden van dingen die ze graag doen – en compleet misgaan. **Zo wordt Time on Frog Island feitelijk één grote ruilgame: jij zoekt een object om de kikkers te helpen,** zij helpen jou aan gloednieuwe onderdelen om richting huis te vertrekken. Maar die lamp waar die ene kikker om vraagt is weer in handen van een andere kikker, die jou óók om een gunst vraagt. In de praktijk wandel je dus van hot naar her (met steeds één object in handen) om ruilpuzzels op te lossen en de geinige geluidjes van de kikkers aan te horen. **Dat klinkt behoorlijk saai, maar is in de praktijk behoorlijk rustgevend.** Frog Island is namelijk veel groter dan je denkt, en enkele items geven je de nodige speedboost om gebieden snel te doorkruisen. Tel daarbij op dat de game een heerlijke, bijna Zelda: The Wind Waker-achtige artstyle heeft en slechts een paar uurtjes duurt, en je hebt een ontzettend prettige snack voor deze zomer te pakken.

OORDEEL:







DO YOUR PART!



Titel: Starship Troopers: Terran Command
Platform: PC
Prijs: 29,99

Er is geen enkele reden om te denken dat een game uit 2022 die gebaseerd is op een film uit 1997 solide entertainment gaat bieden. Ook al is de sci-fi-flick in kwestie, Starship Troopers, best wel een klassieker; **een toffe actiefilm met awesome aliens die snedig commentaar levert op de Amerikaanse oorlogscultuur**, gemaakt door onze eigen Paul Verhoeven, die inspiratie haalde uit een boek van Robert A. Heinlein.

Niet alleen komt de inspiratie voor Terran Command uit 1997, ook het genre van de game is eentje die z'n beste tijd rond eind jaren 90 heeft gehad: real-time strategy. Jazeker, **we hebben hier te maken met een StarCraft-achtige titel, gebaseerd op Starship Troopers**. WHAT YEAR IS THIS?!

Maar ondanks dat deze game geen enkel recht heeft om leuk te zijn, heb ik me er echt goed mee vermaakt. Natuurlijk komt dat deels door de herkenbaarheid van de 'bugs', de insectachtige ruimtewezens waar je troepen tegen vechten, en **het schreeuwerige 'Would You Like to Know More?'-propagandastijltje waar de menu's en het minimale narratief in gedrenkt is**. Want ik heb warme gevoelens voor die Verhoeven-flick, en deze game maakt goed gebruik van die nostalgie.

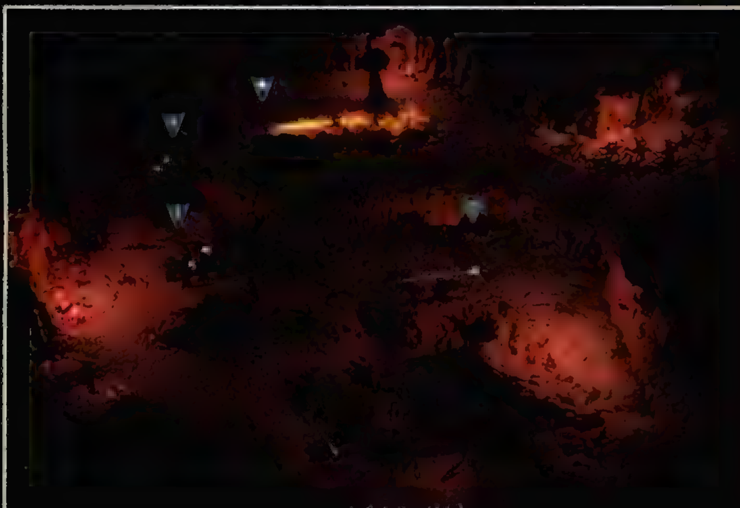
De gameplay zelf is, hoewel verre van baanbrekend of innovatief, solide genoeg om best lang te vermaken en zelfs tactisch uit te dagen. De campaign biedt een gestage stroom van nieuwe units, vijanden, functies en minimale base-building, terwijl de maps steeds meer van je vragen en het niet noemenswaardige, maar ook niet verwaarloosbare verhaal (**in deze toekomst is een mensenleven niet heel veel waard**) je bij de les houdt.

Na de Campaign van tien uur heeft Starship Troopers: Terran Command overigens niet heel veel meer te bieden, maar **het zou me niets verbazen als er nog wel wat (gratis) updates gaan verschijnen voor deze vage verrassing**. De ontwikkelaar, The Aristocrats, lijkt namelijk aardig wat passie te hebben voor dat spelletje van ze. En ik ben ze dankbaar dat ze twee 90's-liefdes van me hebben samengesmolten en nieuw leven hebben gegeven! Hopelijk wordt de game niet zo'n flop als de film ooit was...



OORDEEL:











NEWSFLASH: DE 90'S ZIJN VOORBIJ



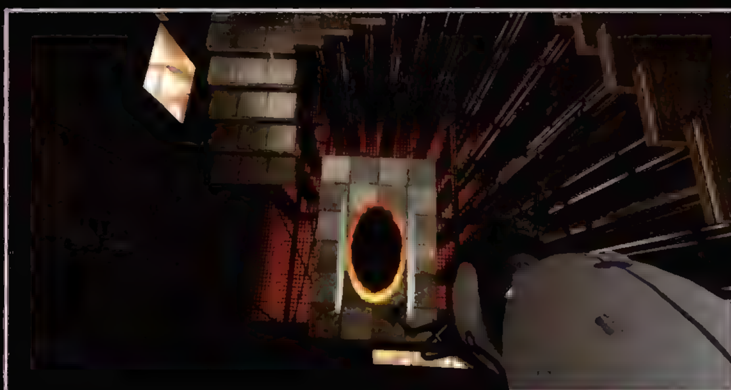
Titel: **Final Vendetta**
Platform: Switch, Xbox One, PS4
Prijs: 24,99

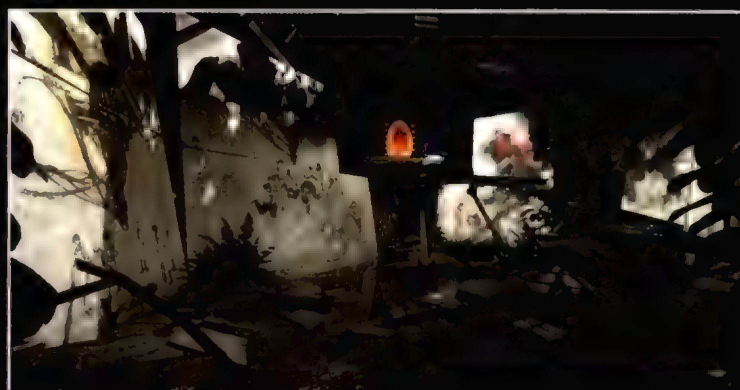
Dit is wat mij betreft het bewijs dat je ook een beetje door kan slaan met je retro-gesodemieter. Ik snap dat Numbskull Games zich geïnspireerd voelden door het succes van Streets of Rage 4 en inspeelden op de komst van TMNT: Shredder's Revenge door hun eigen beat-'em-up te maken. Maar **Final Vendetta is wat mij betreft gewoon sloffe chips**, een harde donut en slappe biscuitjes.

Er is namelijk niets, maar dan ook helemaal niets wat ik kan bedenken aan Final Vendetta dat niet in een 16-bit-game had kunnen zitten. **Ook een latere generatie SNES-game had je door deze zes levels kunnen laten knokken** met drie vechters in co-op of Arcade, en had dan waarschijnlijk dezelfde, genadeloze moeilijkheidsgraad gehad. Ook in een Megadrive-game ben je weleens drie keer kapot geslagen door dezelfde, vervelende eindbaas, waarna de moed je in de schoenen zakte. 'Dit is mijn leven nu.' Leuk, zo'n 'liefdesbrief aan beat-'em-ups van de jaren 90', maar **maak er dan iets van dat enigszins gebruikmaakt van game-innovaties uit de laatste 25 jaar.** Een level-systeem, character-customization of CGI-cutscenes, ik noem maar een paar willekeurige dingen. Maar goed, dat is mijn mening. Als jij zin hebt om te doen alsof de laatste drie decennia niet gebeurd zijn, dan laat Final Vendetta je lekker in die waan, 90's Kid!

OORDEEL:

Je kunt beter je SNES of Megadrive afstoffen en ff in de cartridge van Double Dragon of Streets of Rage blazen dan hier 25 euri's voor betalen.





I'M MAKING A NOTE HERE: HUGE SUCCESS



Titel: **Portal: Companion Collection**
Platform: Switch
Prijs: 18,99

Aangezien jij dit blaadje leest ga ik er maar even vanuit dat je Portal al gespeeld hebt, of op z'n minst weet waarom deze game (zijn sequel ook!) zo'n gigantisch fenomeen is in gameland. Toch leg ik het uit. **Portal was Valve op z'n best, en deed precies wat we van Valve gewend zijn: innoveren.** Hoe? Portalen natuurlijk, even blijven opletten. Het feit dat je twee doorgangen in muren (en plafonds) kon schieten en er gewoon doorheen kon lopen was absoluut iets waar onze breinen massaal van explodeerden, all the way back in 2007. Het leverde een game vol waanzinnige puzzels op die uitnodigde om lekker te experimenteren met zijn unieke physics. En dat deden we, massaal, want **het puzzelspel werd in de jaren die volgden een cultureel fenomeen.** Iedereen kent Aperture Science en GLaDOS, iedereen kent Still Alive, en iedereen krijgt spontaan trek in taart bij het lezen van dit stukje tekst.

De blend tussen fantastische puzzels, fantastische physics en fantastische humor werd doorgezet in Portal 2, waarin je ook nog eens samen met een maatje een rits extra puzzels kon oplossen in split-screen co-op. De humor lag er misschien nog wel iets dikker bovenop in dit deel, en **introduceerde ons uitgebreid aan Aperture Science-oprichter Cave Johnson, met de immer waanzinnige voice-acting van niemand minder dan J.K. Simmons.** Portal 2 is als game ook een stuk uitgebreider, en in dat opzicht een logisch vervolg: hij duurt langer, er zijn meer personages, er zijn meer grappen, er zijn veel meer puzzels, de puzzels die er zijn hebben meer afwisseling en hij bevat multiplayer en zelfs een level-editor. Kortom: een geweldig vervolg, die ook iedereen gespeeld zou moeten hebben.

Mocht je nou alleen een Nintendo Switch in huis hebben, dan heb je al jaren toe zitten kijken hoe andere mensen liefkozend herinneringen ophalen aan Portal, maar nu – eindelijk – is dit jouw moment. Met de Portal: Companion Collection haal je eigenlijk precies in huis wat je wil van een port(al): **de al fantastische games met alles erop en eraan, en dat draaiend op een redelijk stabiele 60fps.** Redelijk stabiel, want wie Portal al heeft gespeeld weet dat je helemaal los kunt gaan door bijvoorbeeld twee portals recht boven elkaar te knallen en tot in de eeuwigheid te blijven vallen, met flink wat momentum tot gevolg. Op die momenten laat de game misschien wat steekjes vallen, maar eigenlijk is dat compleet verwaarloosbaar. Portal 2 heeft in deze port zelfs split-screenondersteuning (op de Switch!), en ook dat werkt meer dan prima.

Hoewel ik er normaal in Ook Gespeeld zelden bij stilsta, moet ik wel even aanstippen dat de prijs van de Companion Collection erg schappelijk is. 19 euro voor een port van twee klassiekers is toch erg netjes. Dus, heb je nog nooit Portal gespeeld en wil je dat nu wel gaan doen? **Gefeliciteerd, de Switch-versie doet niet onder voor de andere versies**, en er staan een paar magische uren op je te wachten.

OORDEEL:

100





WACHTEND OP DE FROM DUSK TILL DAWN-TWIST



Titel: **As Dusk Falls**
Platform: PC, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 29,99

Oei, As Dusk Falls was me een potje een achtbaanrit! En dat bedoel ik helaas niet op een positieve manier, terwijl dat is wat de game duidelijk wel probeert te zijn: een achtbaanrit van emoties, spanning en onverwachte ontwikkelingen in **een interactieve film met een vertakkend plot**. Je weet wel, zo'n Telltale- of Supermassive-achtige titel waarin je weinig gameplay hebt, maar alles wat je doet of laat wel directe gevolgen heeft.

Laat ik met iets positiefs beginnen, want **deze game kent inderdaad een verhaal waar je ontzettend veel invloed op uit kan oefenen**, waardoor je van elke playthrough een totaal ander verloop kan verwachten. Elke keer als ik alle mogelijke vertakkingen bekeek na het voltooien van een hoofdstuk, kon ik niet anders dan onder de indruk zijn van de eindeloze mogelijkheden. Niet alleen beslis je direct over het leven en de dood van personages, maar ook de kleinste opmerkingen of juist bewuste stiltes, en het niet snel genoeg reageren op QTE's kan alles veranderen.

Het feit dat er achter As Dusk Falls dus een ingewikkeld web van eventualiteiten schuilgaat, heeft z'n weerslag op de gekozen stijl van de game. Er wordt gebruikgemaakt van **een soort stop-motionanimatie: alsof het een tekenfilm is waarin de characters met één frame per seconde of veel minder worden weergeven**. Dat terwijl de auto's en andere bewegingen wel met een acceptabel aantal plaatjes per seconde hun ding doen, maar dat terzijde. Ik snap de keuze, want hiermee voorkom je waarschijnlijk de framerateproblemen waar de games van Telltale (The Walking Dead, The Wolf Among Us, etc.) mee kampten, elke keer als er een keuze was gemaakt en de game het toekomstige plot moest berekenen. Maar goed, misschien ben ik zaken gewoon aan het overdenken.

Ik had in ieder geval moeite met de stijl, helemaal nadat ik recent The Quarry heb gespeeld, waarvoor wel genoeg geld was uitgegeven om iets te maken dat écht op een film lijkt. Maar ik worstelde met meer: de stem van de hoofdrolspeler past bijvoorbeeld volledig niet bij z'n uiterlijk (in mijn hoofd dan), zijn dochtertje van 6 klinkt als iemand van 12 en **de muziek is een toondoof smorgasboard van Natural Born Killers- en No Country for Old Men-westernklanken**. Bovendien wilde de game dat ik sympathie kreeg voor zowel een gegijzeld gezin als diens gijzelaars; een dappere maar gefaalde poging. Niet dat As Dusk Falls slecht is hoor. Het is niet makkelijk zo'n extreem vertakkend verhaal als deze logisch laten te verlopen, en het tegelijkertijd boeiend te houden, maar het is ontwikkelaar Interior Night best goed gelukt. Naar mijn smaak zijn de gebeurtenissen een beetje te cliché en magertjes om over een hele game uit te smeren, en **de personages lagen me vanaf het begin al niet**. Dus ja, mijn ervaring met As Dusk Falls was inderdaad een achtbaanrit: zo eentje met een veel te lange rij, een hele langzame takeling naar boven en uiteindelijk maar één redelijk toffe looping. Daar hoef ik niet nog een keer in!

OORDEEL:







HET GWENT VANZELF



Titel: **Gwent: Rogue Mage**
Platform: PC, iOS, Android
Prijs: 9,99

Als The Witcher 3-prediker was het lang een groot geheim dat ik niets met het megapopulaire kaartspel Gwent te maken wilde hebben. Ik heb toch zeker geen tijd om een potje te kaarten als er tovenaressen op me wachten? Als de wereld op me rekent?! Ook de standalone-uitbreiding kon me door de lootboxes en véél te sweaty online spelers niet bekoren, totdat de verhalende uitbreiding Thronebreaker: The Witcher Tales me bekeerde. **Wát is Gwent toch leuk.**

De roguelike uitbreiding Rogue Mage was daarom een warm bad. In Rogue Mage volg je Alzur en Lylianna, degenen die aan de hand van monster-mutagen de eerste witchers pogen te creëren. Hoewel dat verhaal niet ontzettend aanwezig is, bewijst CD Projekt dat **sterke voice-acting, mooie getekende cutscenes en een waanzinnige soundtrack** een kaartspel meer sfeer kunnen geven dan menig genregenoot.

Wat de gameplay betreft is het gewoon Gwent, maar dan in een roguelike context. Je beweegt je daarbij over een map met steeds verschillende paden: een schatkist met nieuwe kaarten, een altaar waar je extra magische energie kunt vergaren of een onverwachte hinderlaag. Verlies je een potje – wanneer de totale score van je tegenstander hoger is dan die van jou – dan is het game-over. Zwetend speelde ik potje na potje, actief uitvogelend hoe ik de deploy ability van mijn zojuist gevonden kaart optimaal kan benutten.

Eerlijkheid gebiedt te zeggen dat ik het einde van Rogue Mage nog niet heb gehaald, ondanks dat je her en der een handje wordt geholpen. Langzamerhand speel je namelijk nieuwe decks met totaal andere kaarten vrij, en je krijgt ook de optie om na elk gevecht even wat te healen.

Rogue Mage is daarmee vooral een heerlijke uitbreiding om solo even een paar potjes te spelen, en geen uitgebreide RPG zoals Thronebreaker dat is. Die laatste zou ik alsnog eerder aanraden, maar beide zijn een gevaarlijk aantrekkelijke manier om diep in Gwent verzeild te raken.

SCORE:



PU 339 LIGT 28 SEPTEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- HEBBEN WE EERST EEN MAANDJE EEN BACKLOG-VACAY, EN DAN WEER VERSCHE ENERGIE VOOR EEN NIEUWE PU!
- HEEFT VR-EVANGELIST FLORIAN WEER IEMAND BEKEERD EN HET IS NIEMAND MINDER DAN...
- WIL WOUTER IETS DOEN AAN HET FEIT DAT HIJ OOIT 'LAAGOPGELEID' WERD GENOEMD OP DE WIKIPEDIA-PAGINA VAN POWER UNLIMITED.
- ZOEKEN WE IEMAND DIE WEET WAT 'DROME' BETEKENT, ZODAT DIEGENE EROVERHEEN KAN ROLLEN.
- IS GRADDUS WAARSCHIJNLIJK DE ENIGE DIE GEK GENOEG IS OM HET TEGEN DE MAD KING OP TE NEMEN.
- NA PART 2 KOMT PART 1, DAT IS TOCH NIET ZO MOEILIJK TE BEGRIJPEN, JIJ SEQUENTIALIST!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

LEKKER ZITTEN

Die gamestoelen worden ook steeds gekker.



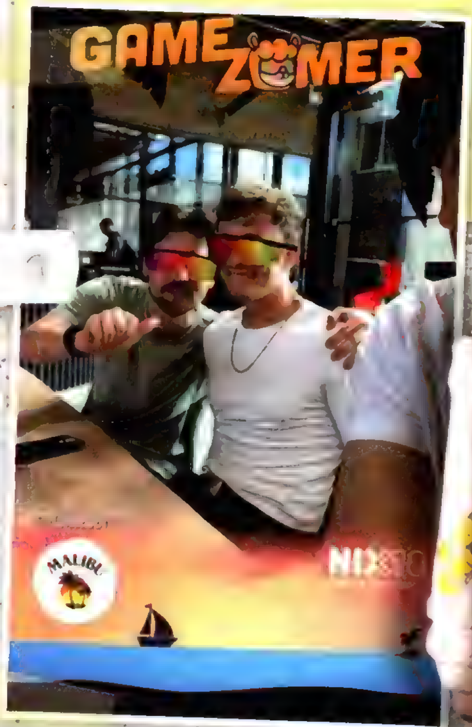
LEGO GEBOUWD

Martin heeft een nieuwe Lego-set. Was voor z'n kids... echt hoor.



ONS EIGEN FILTER

Hoppa, kijk ons eens effe 2022 zijn, we hebben dus een eigen Instagramfilter! Jij kan 'm ook gebruiken, en als je dan je creatie deelt met #gamezomer maak je ook nog eens kans op een PS5.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube
YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV


FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED


TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

LEUKSTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

SLECHTE DAG OM ZONDER VLOOIENBAND DE DEUR UIT TE GAAN

FARMING SIMULATOR

Deze zouden we wel spelen.



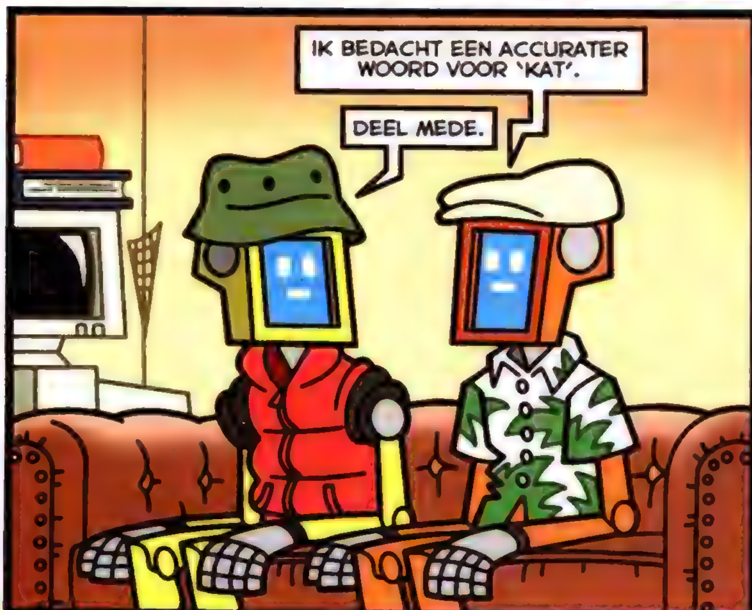
STREAMER ZET HUIS IN DE FIK

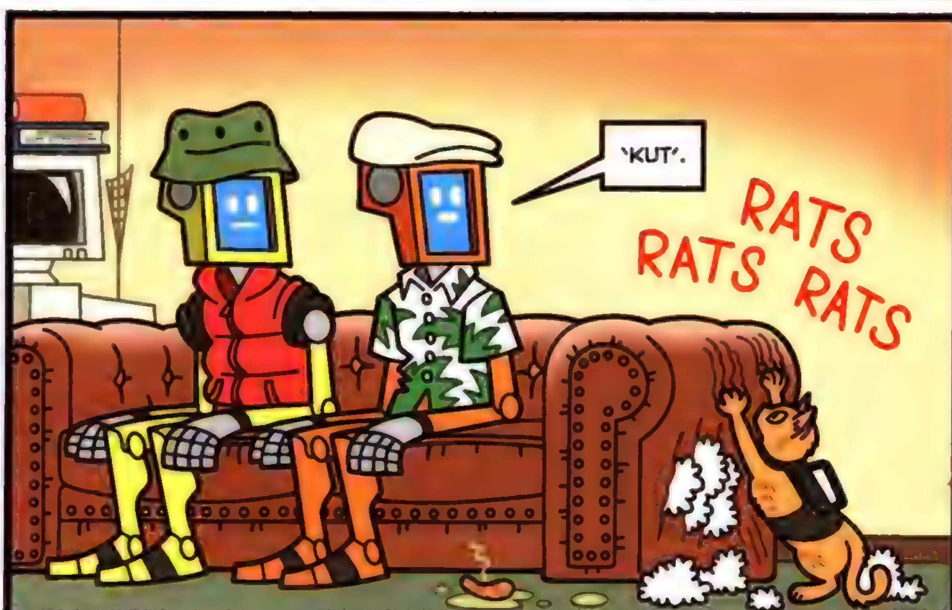
Onafhankelijkheidsdag wordt altijd groots gevierd aan de andere kant van de plas met vuurwerk. Streamer IShowSpeed deed dat ook... in zijn kamer. Volledige paniek natuurlijk en zijn huis in de fik. Gelukkig was de brandweer er snel bij.



FRAMEDROP

JORDI PETERS





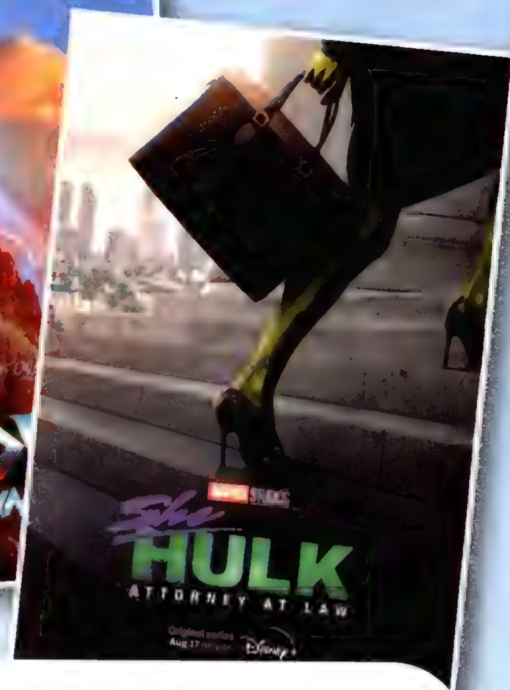
QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl





PRIJSVRAAG RUBRIEK

1 **Vanwege wat is Mol niet bepaald enthousiast over Skull and Bones?**
A) Pirates of the Caribbean.
B) Sea of Thieves.
C) Monkey Island.

2 **Wat trapt Raf na een nacht stoeien pas zijn bed uit?**
A) De Rabbids.
B) Alles wat op XCOM lijkt.
C) Mario en Luigi.

3 **Waarmee verbaasde Redfall Marvin?**
A) Het feit dat 'ie co-op heeft.
B) Dat er nog geen Twlilight-DLC is aangekondigd.
C) Het feit dat Graaf Dracula de eindbaas is.

4 **Wat leerde Dwayne van Persona 5?**
A) Dat het leven niet altijd leuk is en vol zit met lessen.
B) Dat 'ie snel weer Persona 4 moet gaan spelen.
C) Dat als een kat tegen je zegt dat hij geen kat is, je hem moet geloven.

5 **Aan welke immitatie werkte Peter tijdens Xenoblade Chronicles 3?**
A) J.K. Simmons.
B) Christopher Walken.
C) Owen Wilson.

6 **Wat moet Codemasters doen volgens Graddus?**
A) Een botsautomodus maken voor F1 23.
B) Tegengas bieden aan EA-onzin.
C) Max Verstappen op de voor-, achter- en binnenkant van het F1-doosje zetten.



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN PAKKET MET KEYCHAIN, PATCHES, TASJE, CAPE, EN NOTEBOOK VAN THOR: LOVE AND THUNDER EN EEN T-SHIRT EN TOTEBAG VAN SHE-HULK: ATTORNEY AT LAW

Neo's Art



In een alternatieve tijdlijn bevatte deze PU een preview van Bramble: The Mountain King, een adventure-platformer die inspiratie put uit noordse sprookjes. En Neo heeft per ongeluk de PU-planning uit deze andere dimensie gezien! Vandaar deze afbeelding van een 'Gud maske', oftewel een godenmasker met daarop een 'trollkors', een trollenkruis. Dit moest de Vikingen beschermen tegen het bovennatuurlijke, en is de perfecte 'companion piece' voor PU-lezers uit Earth-61789.



lagen toe en gaat zelfs nog véél verder. Je kan allerlei kledingstukken combineren en als je lekker wilt bijbruinen in de blote bast, dan heb je nog steeds veel opties om aan te passen. Zo kan je textuur en materiaal van je huid aanpassen, de irissen van je oog een gekke look geven en is het zelfs mogelijk een asymmetrisch gezicht in elkaar te flansen. Inclusiviteit is ook aanwezig. Ben jij een mooie lady maar wil je gewoon een schlong tussen je benen hebben hangen? Ga je gang! En als je dan toch bezig bent kunnen prothetische armen en benen ook niet missen.
Gezien mijn gelimiteerde tijd heb ik niet veel lopen spelen met de personage-customization, anders was ik al die uren bezig in dat ene menu. Ik koos dus maar voor een standaard stemmetje dat - net als je vrienden in de game - ook prima ingesproken was.

Soepele vlucht, stroeve rit

In Saints Row doe je eigenlijk niet heel veel nieuwe dingen. Het schietwerk voelt lekker, maar er zijn minder gestoorde wapens te bekennen. Ook zijn de activiteiten vrij standaard voor een openwereldgame en zijn er zelfs activiteiten regelrecht uit Saints Row IV overgenomen. Wél nieuw is de wingsuit. Qua thema past het niet helemaal bij de game, maar qua toon is het een welkome toevoeging. Het geeft je een nieuwe manier om je door de wereld te bewegen, eentje die altijd tot je beschikking is. Door jezelf, eenmaal op de grond, weer af te zetten op de hoofden van voetgangers win je hoogte en kan je uiteindelijk lekker landen op het dak van een rijdende auto om te roofsurfen. Vanuit die positie heb je weer keuzes: je springt eraf, erin, of gaat weer vrolijk door met je wingsuit. Natuurlijk kan je ook effe blijven liggen om even wat te snacken in het echte leven.

> **"Helaas is de zandbak gevuld met standaard klusjes die niet echt diepgang bieden aan deze nieuwe wereld."**

Wat meteen opvalt - of je nou op of in de auto zit - is dat auto's nogal stroef rijden. Dat is geen verrassing, want het autorijden was nooit je van het in Saints Row. GTA blijft daar nog altijd met afstand de koning in en ook met deze nieuwe Saints Row is die afstand niet kleiner geworden. Het autorijden voelt een beetje stug aan en je lijkt te allen tijde aan de grond vastgeplakt te zitten. Gelukkig kan je deze auto's helemaal tot je smaak aanpassen met een bijna net zo ongelimiteerde personalisatie als bij je Boss.

Standaard zandbak

Dat alles komt samen in een compleet nieuwe setting, Santo Ileso. Deze zonnige stad wordt onderverdeeld in drie verschillende regio's. Zo zijn er armere buitenwijken, rijke villawijken en natuurlijk kan een bruisend centrum met torenhoge gebouwen niet ontbreken. Het speelgebied gaat echter verder dan alleen de stad. Voor het eerst is er een heus buitengebied waar je off-road kan scheuren en achtervolgd kan worden door de county police. Waar je bij vorige Saints Rows ietwat claustrofobisch werd door al die stadsdelen, geven de landschappen die Santo Ileso omarmen hier een open, ademend gevoel.
Helaas is die zandbak wel gevuld met standaard klusjes die niet echt diepgang bieden aan deze nieuwe wereld. Ook het verhaal lijkt vooralsnog - ondanks de humor - niet veel vlees aan het bot te hebben. We moeten het voornamelijk hebben van het domweg klooien en onze smaak uiten in onze Boss en voertuigen. Gelukkig is de personalisatie ongekend breed en daar gaan mijn meeste uren ongetwijfeld in zitten. Of het genoeg is om de rest van de game leuk te maken, dat moeten we nog zien. ★



VERWACHTING *MOL:*
Saints Row doet vooral hetzelfde trucje opnieuw en snoeit tegelijkertijd de juiste onderdelen weg. Met uitgebreide personalisatie, een nieuwe stad én de oude, vertrouwde humor, wordt Saints Row hoe dan ook een prima game.

+ Personalisatie om van te dromen.
+ Nieuwe stad, nieuwe vibe.
+ Niet absurd meer.
- Autorijden.
- Zij-activiteiten.

BASICS
ACTION-ADVENTURE
DEEP SILVER VOLITION/KOCH MEDIA
1-4 SPELERS
23-08-2022

SAINTS ROW

NIEUWE HAREN, DEZELFDE STREKEN



Mol ging best lekker op de gekkigheid van de vorige Saints Row-games, maar had op een gegeven moment genoeg dildo's en aliens gezien. Bij de tamelijk saaie aankondiging van een reboot werd hij echter bang dat het té serieus zou worden. Na een speelsessie blijkt niks gelukkig minder waar.



Saints Row: The Third wist de naam "GTA-kloon" van zich af te schudden door een onserieuze, ietwat absurde sfeer te introduceren. Voor sommigen was dat een pijnpunt, omdat ze goed gingen op de realistischere, meer grounded voorgangers. Ik vond echter dat we niet nóg een GTA nodig hadden. Lekker rondkloten met leuke speeltjes en weirde voertuigen is het mooiste aan de nieuwere Saints Row-games, maar ontwikkelaar Volition sloeg een beetje door. Het was alsof ze op elk absurd voorstel tijdens de tekentafel-meetings "ja" zeiden. Aliens, superkrachten, een gesimuleerde wereld... no thanks. Een reboot die de juiste stapjes terugneemt is precies wat de franchise nodig heeft.

Onderaan de ladder

Net zoals een reboot altijd opnieuw begint, doe je dat als speler ook. In Saints Row begin je helemaal onderaan de ladder. Je woont met drie huisgenoten in een skeer appartementje en jullie betalen met moeite de huur. Wow, deze game wordt opeens heel realistisch! Je huisgenoten hebben vanzelfsprekend ieder een eigen personaliteit. Je hebt de nerd met nette kleding, een mafkees die nooit een shirt draagt en een lady die iedereen in check houdt en intelligent is. Samen doen jullie zonder moeite mee aan criminele activiteiten om wat geld te verdienen.

Dat gaat allemaal best abrupt; iedereen is van nature goed met wapens en doet zonder enige vorm van twijfel mee aan een bankoverval. Misschien was een iets soepelere introductie beter geweest, maar we spelen geen Saints Row om in een criminaliteitscursus te duiken. Alle vrienden zijn weggelopen van de drie verschillende gangs die aanwezig zijn in het zonnige Santo Ileso. Daardoor is het eigenlijk een bij elkaar geraapt zooitje rebellen op zoek naar macht (en vooral geld), en het is aan jullie om je een weg naar de top te slaan als een compleet nieuwe gang genaamd de Saints.

Het groepje vrienden is erg charismatisch en opvallend leuk ingesproken door de stemacteurs. Verwacht geen The Last of Us-niveau in het acteerwerk, maar wat ik gezien heb was geinig en voelde als een vlotte show die zo op Comedy Central uitgezonden had kunnen worden. Saints Row heeft duidelijk z'n identiteit bewaard zonder idioot te worden. En hoewel de game weer met beide voeten aan de grond staat, neemt het zichzelf allesbehalve serieus. De laatste schakel in de gang is natuurlijk je eigen personage, de Boss, die je meer dan ooit helemaal zelf kunt vormgeven.

Oneindige personalisatie

Wat ik het vervelendst vind aan de kledingstukken in concurrent Grand Theft Auto V is dat je gelimiteerd wordt door de kledinglagen. Wil je onder deze gladde blazer een schattig, roze shirt dragen? Mag niet. Saints Row laat allemaal



#338 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • VR

POWER UNLIMITED

